

**RANCANG BANGUN SISTEM PELAPORAN TINDAK KEKERASAN BAGI
PEREMPUAN DAN ANAK PADA PUSAT PELAYANAN TERPADU
PEMBERDAYAAN PEREMPUAN DAN ANAK KOTA MAKASSAR
BERBASIS ANDROID**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar
Sarjana Komputer pada Jurusan Sistem Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Alauddin Makassar

Oleh:

HERMAWATI

NIM: 60900113023

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN MAKASSAR
2018**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hermawati
Nim : 60900113023
Jurusan : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Rancang Bangun Sistem Pelaporan Tindak Kekerasan Bagi Perempuan Dan Anak Pada Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan Dan Anak Kota Makassar Berbasis Android

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambilalihan tulisan ataupun pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makassar, 06 Februari 2018

Penulis,



Hermawati

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini berjudul “Rancang Bangun Sistem Pelaporan Tindak Kekerasan Bagi Perempuan Dan Anak Pada Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan Dan Anak Kota Makassar Berbasis Android” yang disusun oleh saudari Hermawati, NIM: 60900113023, Mahasiswa Jurusan Sistem Informasi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Selasa, 06 Februari 2018 M dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dalam Jurusan Sistem Informasi dengan beberapa perbaikan.

Makassar, 06 Februari 2018 M
20 Jumadil Awal 1439 H

DEWAN PENGUJI

1. Ketua : Dr. Wasilah, S.T., M.T. (.....)
2. Sekertaris : A. Muhammad Syafar, S.T., M.T. (.....)
3. Munaqisy I : Faisal Akib, S.Kom., M.Kom. (.....)
4. Munaqisy II : Nur Afif, S.T., M.T. (.....)
5. Munaqisy III : Dr. Fatmawati, M.Ag. (.....)
6. Pembimbing I : Dr. H. Kamaruddin Tone, M.M. (.....)
7. Pembimbing II : Faisal, S.T., M.T. (.....)

Diketahui oleh :

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Alauddin Makassar



Prof. Dr. H. Asfuddin Ahmad, M.Ag.
Nip. 19601205 199303 1 001

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudari **Hermawati, Nim: 60900113023**, mahasiswa Jurusan Sistem Informasi pada Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan dengan judul, **"Rancang Bangun Sistem Pelaporan Tindak Kekerasan bagi Perempuan dan Anak pada Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak Kota Makassar Berbasis Android"**, memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang *Munaqasyah*.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk proses selanjutnya.

Makassar, Januari 2018

Pembimbing I



Dr. H. Kamaruddin Tone, M.M
NIP: 19571231 199203 1 002

Pembimbing II



Faisal, S.T., M.T
NIP: 19720721 201101 1 001

KATA PENGANTAR



Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. atas rahmat dan hidayah yang diberikan selama ini kepada penulis, serta salam dan shalawat, senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad saw., yang telah menyelamatkan manusia dari dunia Jahiliyah, menuju dunia terdidik yang diterangi dengan cahaya keilmuan sehingga skripsi dengan judul *“Rancang Bangun Sistem Pelaporan Tindak Kekerasan bagi Perempuan dan Anak pada Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak Kota Makassar Berbasis Android”* dapat terselesaikan dengan baik meski melalui banyak tantangan dan hambatan.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat utama, dalam meraih gelar Sarjana Komputer (S.Kom.) pada Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar. Penulis menyadari bahwa didalam penyusunan skripsi ini, tidak terlepas dari berbagai pihak yang banyak memberikan doa, dukungan dan semangatnya.

Olehnya itu, melalui kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ayahanda Alm.Bakri dan Ibunda Salasia atas limpahan kasih sayang pengorbanan, dorongan semangat dan doa yang senantiasa dipanjatkan untuk penulis. Serta untuk saudara saya Hermanto, S.T yang selalu memotivasi, memberi semangat dan ruang kepada penulis untuk tetap berkarya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar Prof. Dr. H. Musafir Pababbari, M.Si.
2. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar Prof. Arifuddin Ahmad, M.Ag.
3. Ketua Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar Faisal Akib, S.Kom., M.Kom.
4. Sekretaris Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar Farida Yusuf, S.Kom, M.T.
5. Pembimbing I Dr. H. Kamaruddin Tone, M. M, dan Pembimbing II Faisal, S.T., M.T., yang telah membimbing penulis dengan sangat baik penuh kesabaran.
6. Penguji I Faisal Akib, S.Kom.,M.Kom., dan Penguji II Nur Afif, ST.,M.T., serta Penguji III Dr. Fatmawati, M.Ag., yang telah menyumbangkan banyak ide dan saran yang membangun.
7. Seluruh Dosen Jurusan Sistem Informasi dan Teknik Informatika.
8. Mantan Ketua Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar. Alm Ayahanda Yusran Bobihu, S.Kom.,M.Si.
9. Evi Yuliana S.Kom, staf jurusan Sistem Informasi serta staf/pegawai dalam jajaran lingkup Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, yang telah dengan sabar melayani penulis dalam menyelesaikan administrasi pengurusan skripsi, dimana penulis merasa selalu

mendapatkan pelayanan terbaik, sehingga Alhamdulillah pengurusan skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar.

10. Pihak Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak (P2TP2A) Kota Makassar, terimakasih atas sambutan, kesempatan, dan arahnya. atas sumbangsinya untuk melengkapi data aplikasi.
11. Terkhusus kepada Muhammad Amri Achmad, A.Md., yang selalu setia membantu, memberikan semangat dan dorongan yang besar sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
12. Keluarga Besar Jurusan Sistem Informasi angkatan 2013 “BORLAND” atas kebersamaan, kekeluargaan, dukungan, dan canda tawa yang sering kali muncul mewarnai hari-hari penulis selama duduk di bangku kuliah.
13. Sahabat Nonameku, Terimakasih atas dukungan dan semangatnya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
14. Terima kasih sebesar-besarnya kepada para senior Sistem informasi dan Teknik Informatika yang telah memberikan nasehat dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
15. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, namun telah banyak terlibat membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.

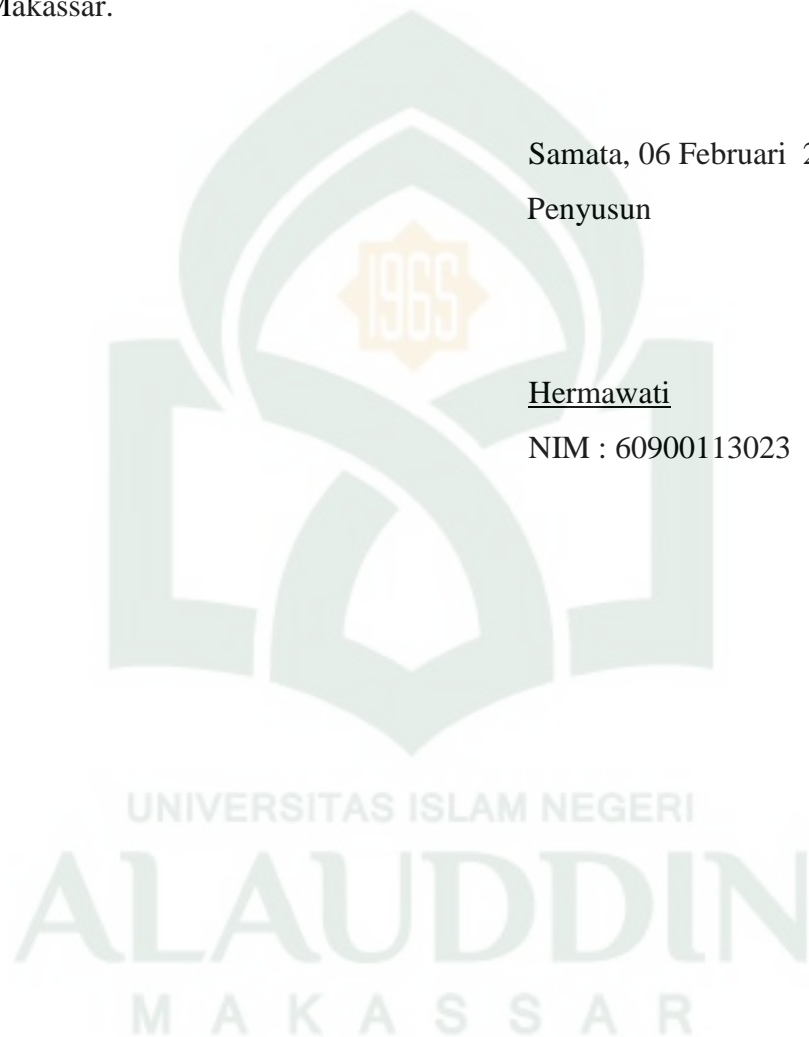
Semoga skripsi ini dapat bernilai ibadah disisi Allah swt. Dan dijadikan sumbangsi sebagai upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, agar berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bagi mahasiswa Sistem Informasi UIN Alauddin Makassar.

Samata, 06 Februari 2018

Penyusun

Hermawati

NIM : 60900113023



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Fokus Penelitian.....	10
D. Kajian Pustaka	12
E. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian	14
1. Tujuan Penelitian	14
2. Kegunaan Penelitian.....	15
BAB II TINJAUAN TEORITIS	
A. Android.....	16
1. Pengertian Android.....	16

2. Karakteristik Android	16
3. Android SDK (<i>Software Development Kit</i>)	18
4. ADT (<i>Android Development Tools</i>)	18
5. AVD (<i>Android Virtual Device</i>)	19
6. Eclipse.....	19
7. JDK (<i>Java Development Kit</i>).....	19
8. Android Studio	20
B. Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak (P2TP2A) Kota Makassar	20
C. Web Server	21
D. MySQL	22
E. Daftar Simbol Diagram.....	23
1. Daftar Simbol <i>Flowmap</i> Diagram	23
2. Daftar Simbol <i>Use Case</i> Diagram	25
3. Daftar Simbol <i>Class</i> Diagram.....	26
4. Daftar Simbol <i>Activity</i> Diagram	27
5. Daftar Simbol <i>Sequence</i> Diagram	29
6. Daftar Simbol <i>Entity Relational</i> Diagram	30
7. Daftar Simbol <i>Flowchart</i>	32
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Pendekatan Penelitian	34

C. Sumber Data.....	34
D. Metode Pengumpulan Data.....	35
a. Observasi.....	35
b. Wawancara	35
c. Studi Pustaka	35
E. Instrumen Penelitian	36
1. Perangkat Keras	36
2. Perangkat Lunak.....	36
F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	36
G. Metode Perancangan Aplikasi.....	37
H. Teknik Pengujian Sistem	39
 BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	
A. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	41
B. Analisis Sistem yang diusulkan.....	43
1. Analisis Masalah	44
2. Analisis Kebutuhan	44
3. Analisis Kelemahan	46
C. Perancangan Sistem.....	46
1. <i>Use Case Diagram</i>	46
2. <i>Class Diagram</i>	47
3. <i>Sequence Diagram</i>	48
4. <i>Activity Diagram</i>	50
5. <i>Struktur Navigasi</i>	54
6. <i>Flowchart</i>	54

7. Perancangan Antarmuka (<i>Interface</i>)	55
D. Perancangan Basis Data	62
1. <i>Entity Relationship Diagram</i>	62
2. Perancangan Tabel	63
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	
A. Implementasi Sistem	68
B. Hasil Pengujian	80
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	85
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1. Model <i>Waterfall</i>	38
Gambar IV.1. <i>Flowmap Diagram</i> Sistem yang Sedang Berjalan	42
Gambar IV.2. <i>Flowmap Diagram</i> Sistem yang di usulkan	43
Gambar IV.3. <i>Usecase Diagram</i>	47
Gambar IV.4. <i>Class Diagram</i>	47
Gambar IV.5. <i>Sequence Diagram</i> Tentang P2TP2A	48
Gambar IV.6. <i>Sequence Diagram</i> Form Pelaporan.....	49
Gambar IV.7. <i>Sequence Diagram</i> Login.....	49
Gambar IV.8. <i>Sequence Diagram</i> Data Pelaporan	50
Gambar IV.9. <i>Activity Diagram</i> About	51
Gambar IV.10. <i>Activity Diagram</i> Form Pelaporan.....	52
Gambar IV.11. <i>Activity Diagram</i> Login.....	53
Gambar IV.12. <i>Activity Diagram</i> Data Pelaporan.....	53
Gambar IV.13. <i>Struktur Navigasi</i>	54
Gambar IV.14. <i>Flowchart</i>	55
Gambar IV.15. Desain Antarmuka Menu Halaman Utama	56
Gambar IV.16. Desain Antarmuka Menu About	56
Gambar IV.17. Desain Antarmuka Sub Menu Pengaduan Masyarakat	57
Gambar IV.18. Desain Antarmuka Sub Menu Pelaporan Korban	57
Gambar IV.19. Desain Antarmuka Menu Login	60

Gambar IV.20. Desain Antarmuka Data Pelaporan	60
Gambar IV.21. Desain Antarmuka Data Pengaduan Masyarakat	61
Gambar IV.22. Desain Antarmuka Data Pelaporan Korban	61
Gambar IV.23. Desain Antarmuka Menu Setting	62
Gambar IV.24. ERD	63
Gambar V.1. Antarmuka Splash Screen	68
Gambar V.2. Antarmuka Menu Utama	69
Gambar V.3. Antarmuka Menu Pelaporan	70
Gambar V.4. Antarmuka Sub Menu Pengaduan Masyarakat	71
Gambar V.5. Antarmuka Sub Menu Pelaporan Korban	74
Gambar V.6. Antarmuka Menu Tentang	75
Gambar V.7. Antarmuka Menu Masuk	76
Gambar V.8. Antarmuka Menu Data Pelaporan	77
Gambar V.9. Antarmuka Sub Menu Data Pengaduan Masyarakat	78
Gambar V.10. Antarmuka Sub Menu Data Pelaporan Korban	79

DAFTAR TABEL

II.1. Daftar Simbol <i>Flowmap Diagram</i>	23
II.2. Daftar Simbol <i>Use Case Diagram</i>	25
II.3. Daftar Simbol <i>Class Diagram</i>	27
II.4. Daftar Simbol <i>Activity Diagram</i>	28
II.5. Daftar Simbol <i>Sequence Diagram</i>	29
II.6. Daftar Simbol <i>Entity Relational Diagram</i>	31
II.7. Daftar Simbol <i>Flowchart</i>	32
Tabel IV.1. Tabel Pengaduan Masyarakat	63
Tabel IV.2. Tabel Informasi Korban	64
Tabel IV.3. Tabel Informasi Keluarga Korban	65
Tabel IV.4. Tabel Informasi Pelaku	66
Tabel IV.5. Tabel Informasi Kekerasan	66
Tabel IV.6. Tabel Login	67
Tabel IV.7. Tabel Setting	67
Tabel V.1. Pengujian Membuka Aplikasi	81
Tabel V.2. Pengujian Membuka Menu Pelaporan	82
Tabel V.3. Pengujian Menu Tentang	82
Tabel V.4. Pengujian Membuka Menu Login	83
Tabel V.5. Pengujian Membuka Menu Data Pelaporan	84

ABSTRAK

Nama : Hermawati
NIM : 60900113023
Jurusan : Sistem Informasi
Judul : Rancang Bangun Sistem Pelaporan Tindak Kekerasan bagi Perempuan dan Anak pada Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak Kota Makassar Berbasis Android
Pembimbing I : Dr. H. Kamaruddin Tone, M.M
Pembimbing II : Faisal, S.T., M.T

Korban tindak kekerasan dikalangan perempuan dan anak memang sedikit sekali ditemukan di dalam berbagai literatur yang ada, karena itu jarang terungkap bahwa viktimisasi terhadap perempuan melalui tindak kekerasan diajukan ke pengadilan pidana. Masalahnya mungkin pada persepsi masyarakat, baik secara keseluruhan maupun kaum perempuan itu sendiri, bahwa kekerasan yang dialaminya adalah lebih baik untuk disembunyikan saja. Ini tentu ada kaitannya dengan nilai-nilai yang berkembang dalam masyarakat mengenai kedudukan perempuan selama ini dalam masyarakat. Kalangan perempuan terkadang menyembunyikan viktimisasi terhadap dirinya karena berbagai alasan, namun yang utama adalah karena mereka tidak ingin dirinya diketahui orang lain atau mungkin akan mencoreng harga diri, terlepas dari ada tidaknya kontribusi perempuan terhadap tindak kekerasan yang dialaminya. Maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempermudah korban tindak kekerasan dalam melakukan pelaporan dan bagi masyarakat yang melihat tindak kekerasan bisa langsung melapor agar pihak dari P2TP2A bisa secepatnya menangani korban.

Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah metode deskriptif kualitatif, yaitu *Design and Creation* yang merupakan jenis penelitian untuk mengembangkan produk di bidang teknologi informasi dan komunikasi sedangkan metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan studi literatur. Analisis yang dilakukan mencakup analisis sistem dan analisis aplikasi. Aplikasi ini mencakup empat konten, yaitu Pelaporan, About, Login dan Data Pelaporan. Metode pengembangan sistem menggunakan model *waterfall* atau *prototyping*.

Berdasarkan hasil dari uji coba aplikasi tersebut, dihasilkannya suatu aplikasi yang dapat mempermudah korban tindak kekerasan dan masyarakat yang melihat tindak kekerasan dalam hal pelaporan.

Kata kunci: *Android*, Sistem Pelaporan Tindak Kekerasan bagi Perempuan dan Anak

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Maraknya kasus kekerasan terhadap perempuan dan anak selama ini merupakan masalah sosial dan kemanusiaan yang perlu mendapat perhatian. Di mana-mana kini berjatuh korban tindak kekerasan yang umumnya kalangan perempuan dan anak-anak. Kekerasan terhadap perempuan sering kali disebut sebagai kekerasan berbasis gender karena hal ini berawal dari subordinasi perempuan di masyarakat dan superioritas laki-laki. Situasi dan kondisi perempuan dengan laki-laki harus didahulukan, diprioritaskan dan diistimewakan. Terbentuklah budaya patriarki yang kuat dimana laki-laki yang mendominasi struktur keluarga yang mana perempuan secara historis dilihat sebagai seorang yang tidak mampu menangani urusannya sendiri tanpa kepemimpinan.

Demikian halnya dengan anak, banyak terjadi kasus-kasus kekerasan terhadap anak. Anak sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Kuasa, wajib dilindungi dan dijaga kehormatan, martabat dan harga dirinya secara wajar dan proporsional, baik secara hukum, ekonomi, politik, sosial dan budaya, serta dijamin hak hidupnya untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan fitrah dan kodratnya. Karena itu segala bentuk perlakuan yang mengganggu dan merusak hak-hak dasarnya harus segera dihentikan.

Sebagaimana Allah swt berfirman di dalam QS An-Nahl [16]:58-59 :

وَإِذَا بُشِّرَ أَحَدُهُم بِالْأُنْثَىٰ ظَلَّ وَجْهُهُ مُسْوَدًّا وَهُوَ كَظِيمٌ (٥٨) يَتَوَارَىٰ مِنَ الْقَوْمِ مِنْ سُوءِ مَا بُشِّرَ بِهِ أَيُمْسِكُهُ عَلَىٰ هُونٍ أَمْ يَدُسُّهُ فِي التُّرَابِ أَلَا سَاءَ مَا يَحْكُمُونَ (٥٩)

Terjemahnya :

“Padahal apabila seseorang dari mereka diberi kabar tentang anak perempuan, hitamlah mukanya dan dia sangat marah. Dia menyembunyikan dirinya dari orang banyak disebabkan buruknya berita yang disampaikan kepadanya. Apakah dia akan memeliharanya dengan menanggung kehinaan ataukah akan menyembunyikannya di dalam tanah? Ketahuilah, alangkah buruk apa yang mereka tetapkan itu.” (Departemen Agama RI,2008).

Dalam tafsirnya Al-Misbah berpendapat bahwa ayat ini menjelaskan tentang mereka percaya dan menyatakan bahwa Allah swt. mempunyai anak – anak perempuan padahal mereka tidak menyukai anak – anak perempuan. Apabila seseorang dari mereka diberi kabar tentang kelahiran anak perempuan, mereka menerima berita itu dengan kesal dan wajah kusut. Dia tidak hanya kesal atau marah, tetapi juga sangat malu. Dia menahan kemarahan atas penyampaian berita yang dinilainya buruk itu, dan kemarahan terhadap istrinya yang melahirkan anaknya anak perempuan. Dalam literature agama, ditemukan ungkapan yang menyatakan bahwa : jika seorang anak lelaki lahir, Allah berfirman :”Keluar/lahirlah dan tolonglah ayahmu”, sedang jika yang lahir seorang perempuan, Allah berfirman :”Keluar/lahirlah dan Aku yang menolong ayahmu”.

Konon, tradisi masyarakat Jahiliah bermula ketika Bani Tamim menyerang Persia tetapi terkalahkan sehingga istri dan anak – anak perempuan mereka ditawan dan diperbudak. Setelah berlalu beberapa lama, kedua pihak yang berperang berdamai dan para istri dan anak perempuan itu dipersilakan kembali ke kampung halaman mereka, tetapi sebagian enggan kembali. Hal ini membuat geram sebagian tokoh Bani Tamim sehingga memutuskan untuk menanam hidup – hidup setiap anak perempuan yang lahir. Menanam hidup - hidup anak perempuan mereka, atau ketetapan mereka menjadikan untuk Allah anak perempuan, padahal mereka tidak menyukainya dan memilih untuk diri mereka anak – anak lelaki, atau bisa juga dalam arti kedua pilihan yang timbul dalam benaknya menghadapi anak perempuan itu, dibiarkan hidup dalam keadaan hina atau ditanam hidup – hidup. Kedua pilihan ini adalah buruk. Seharusnya dia bukan saja dibiarkan hidup, tetapi disyukuri kehadirannya, dilimpahkan padanya kasih sayang, sama dengan kasih sayang kepada anak lelaki, dididik dan dibanggakan.

Salah satu tujuan pemaparan keburukan kaum musyrikin ini adalah untuk mengikis habis pandangan masyarakat Jahiliah tentang perbedaan derajat perempuan dan lelaki. Sisa – sisa pandangan itu boleh jadi masih terasa hingga kini. Pada Jahiliah masa lampau, anak dibunuh oleh mereka yang tidak berpengetahuan, belum juga mengenal apa yang dinamai HAM, tetapi masa Jahiliah modern, anak dibunuh oleh ibu dan dokter yang berpengetahuan serta hidup dalam situasi maraknya tuntutan HAM.

Pernyataan ini tentu saja seharusnya menginspirasi kita untuk melakukan langkah-langkah atas kehendak Islam universal itu. Yakni mewujudkan sebuah tatanan kehidupan manusia yang didasarkan pada pengakuan atas kesederajatan manusia di hadapan hukum, penghormatan atas martabat, persaudaraan, penegakan keadilan, pengakuan atas pikiran dan kehendak orang lain, dialog secara santun serta kerjasama saling mendukung untuk sebuah perwujudan kehendak-kehendak bersama. Ini adalah pilar-pilar kehidupan bersama yang selalu dirindukan oleh setiap manusia di manapun dan kapanpun, tanpa harus mempertimbangkan asal usul tempat kelahiran, warna kulit, bahasa, jenis kelamin, keturunan, keyakinan agama dan sebagainya.

Korban tindak kekerasan dikalangan perempuan dan anak memang sedikit sekali ditemukan di dalam berbagai literatur yang ada, karena itu jarang terungkap bahwa viktimisasi terhadap perempuan melalui tindak kekerasan diajukan ke peradilan pidana. Masalahnya mungkin pada persepsi masyarakat, baik secara keseluruhan maupun kaum perempuan itu sendiri, bahwa kekerasan yang dialaminya adalah lebih baik untuk disembunyikan saja. Ini tentu ada kaitannya dengan nilai-nilai yang berkembang dalam masyarakat mengenai kedudukan perempuan selama ini dalam masyarakat. Kalangan perempuan terkadang menyembunyikan viktimisasi terhadap dirinya karena berbagai alasan, namun yang utama adalah karena mereka tidak ingin dirinya diketahui orang lain atau

mungkin akan mencoreng harga diri, terlepas dari ada tidaknya kontribusi perempuan terhadap tindak kekerasan yang dialaminya.

Perintah penyampaian informasi telah Allah swt wajibkan semenjak nabi yang pertama, Adam Alaihi Salam sampai nabi yang terakhir, Muhammad saw. Perintah ini tetap berlaku kepada semua orang tanpa membeda-bedakan pangkat, status dan jabatan seseorang. Berikut ini akan dinukilkan beberapa dalil dari Al-Qur'an dan Sunnah tentang menyampaikan informasi.

Firman Allah swt yang tertuang dalam QS Al-Hujurat [49]:6 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِن جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَأٍ فَتَبَيَّنُوا أَن تُصِيبُوا قَوْمًا بِجَهَالَةٍ فَتُصْحَبُوا عَلَىٰ مَا فَعَلْتُمْ نَادِمِينَ

Terjemahnya :

“Hai orang-orang yang beriman, jika datang kepada kamu seorang fasik membawa suatu berita, maka bersungguh – sungguhlah mencari kejelasan agar kamu tidak menimpakan suatu musibah kepada suatu kaum tanpa pengetahuan yang menyebabkan kamu atas perbuatan kamu menjadi orang – orang yang menyesal.” (Departemen Agama RI,2008).

Dalam tafsirnya Al-Misbah berpendapat bahwa ayat ini menguraikan bagaimana bersikap dengan sesama manusia. Salah satu dasar yang diterapkan agama dalam kehidupan sosial sekaligus ia merupakan tuntunan yang sangat logis bagi penerimaan dan pengalaman suatu berita. Kehidupan manusia dan interaksinya haruslah didasarkan hal – hal yang diketahui dan jelas. Manusia sendiri tidak dapat menjangkau seluruh informasi. Karena itu, ia membutuhkan pihak lain. Pihak lain itu ada yang jujur dan memiliki integritas sehingga hanya

menyampaikan hal – hal yang benar, dan ada pula sebaliknya. Karena itu pula berita harus disaring, khawatir jangan sampai seseorang melangkah tidak dengan jelas atau dalam bahasa ayat di atas *bi jahalah*. Dengan kata lain, ayat ini menuntut kita untuk menjadikan langkah kita berdasarkan pengetahuan sebagai lawan dari *jahalah* yang berarti *kebodohan*, disamping melakukannya berdasar pertimbangan logis dan nilai – nilai yang diterapkan Allah swt. sebagai lawan dari makna kedua dari *jahalah*.

Penekanan pada kata *fasiq* bukan pada semua penyampai berita karena ayat ini turun di tengah masyarakat muslim yang cukup bersih sehingga, bila semua penyampai berita harus diselidiki kebenaran informasinya, maka ini akan menimbulkan keraguan di tengah masyarakat muslim dan pada gilirannya akan melumpuhkan masyarakat. Namun demikian, perlu dicatat bahwa, bila dalam suatu masyarakat sudah sulit dilacak sumber pertama dari satu berita sehingga tidak diketahui apakah penyebarannya fasik atau bukan atau bila dalam masyarakat telah sedemikian banyak orang – orang yang fasik, maka ketika itu berita apapun yang penting tidak boleh begitu saja diterima. Banyaknya orang yang mengedarkan informasi atau isu bukan jaminan kebenaran informasi itu. Banyak faktor yang harus diperhatikan.

Dahulu, ketika ulama menyeleksi informasi para perawi hadits – hadits Nabi, salah satu yang diperbincangkan adalah penerimaan riwayat yang disampaikan oleh sejumlah orang yang dinilai mustahil menurut kebiasaan mereka

sepakat berbohong, atau yang diistilahkan dengan *mutawatir*. Ini diakui oleh semua pakar, hanya masalahnya jumlah yang banyak itu harus memenuhi syarat – syarat. Boleh jadi orang yang itu tidak mengerti persoalan, boleh jadi juga mereka telah memiliki asumsi dasar yang keliru. Di sini, sebanyak apapun yang menyampaikan tidak menjamin jaminan kebenarannya.

Teknologi informasi merupakan bidang teknologi yang berkembang sangat pesat. Perkembangan memudahkan pengguna untuk menerima informasi yang dibutuhkan dengan cepat. Penggunaannya mencakup ke berbagai bidang, seperti komunikasi, pendidikan, bisnis, hiburan, ekonomi, kesehatan dan lain-lain.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang memudahkan manusia dalam melakukan berbagai aktifitas. Contoh pesatnya perkembangan teknologi informasi adalah perkembangan dari teknologi *mobile* yang memberikan dampak besar khususnya pengguna *device* tersebut. Pada awalnya digunakan hanya untuk keperluan komunikasi suara antar manusia, pesan singkat, pesan elektronik, dan keperluan *browsing* menuju pada penggunaan yang mulai menunjang kebutuhan sehari-hari dan berbagai keperluan. Perubahan fungsi oleh komputer seperti mengirimkan informasi dengan cepat dan mudah sekarang dapat dilakukan oleh *mobilephone* atau lebih dikenal dengan *smartphone*.

Salah satu sistem operasi *mobile* yang digunakan oleh *smartphone* adalah Android. Android adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* yang

berbasis Linux. Kelebihan Android dibanding sistem operasi *smartphone* lainnya adalah Android bersifat *open source code* sehingga memudahkan para pengembang untuk menciptakan dan memodifikasi aplikasi atau fitur-fitur yang belum ada di sistem operasi Android sesuai dengan keinginan mereka sendiri. Salah satu contoh penggunaanya dalam bidang komunikasi adalah sistem pelaporan tindak kekerasan bagi perempuan dan anak.

Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan Dan Anak (P2TP2A) merupakan pusat kegiatan terpadu yang didirikan oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak yang menyediakan pelayanan bagi masyarakat Indonesia terutama perempuan dan anak korban tindak kekerasan, salah satunya Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak (P2TP2A) Kota Makassar yang beralamatkan di Jl. Angrek Raya No. 23 Makassar.

Adapun data kasus korban yang mengalami tindak kekerasan baik perempuan maupun anak tercatat dari tahun 2014 sampai tahun 2016 pada P2TP2A Kota Makassar adalah sebagai berikut:

1. Pada tahun 2014 tercatat 1080 data kasus korban dari beberapa jenis kekerasan yaitu jenis kekerasan fisik dewasa berjumlah 218 kasus, fisik anak berjumlah 90 kasus, penelantaran dewasa berjumlah 38 kasus, penelantaran anak berjumlah 1 kasus, psikis dewasa berjumlah 63 kasus, psikis anak berjumlah 117 kasus, seksual dewasa berjumlah 31 kasus, seksual anak berjumlah 140

kasus, trafficking dewasa berjumlah 15 kasus, trafficking anak berjumlah 2 kasus.

2. Pada tahun 2015 tercatat 100 data kasus korban dari beberapa jenis kekerasan. Kekerasan terhadap laki – laki berjumlah 36 kasus dan kekerasan terhadap perempuan berjumlah 44 kasus. Tertangani 52 kasus dan 28 kasus bersama dengan LBH Apik.
3. Pada tahun 2016 tercatat 249 data kasus korban dari beberapa jenis kekerasan yaitu jenis kekerasan fisik dewasa berjumlah 60 kasus, fisik anak berjumlah 38 kasus, penelantaran dewasa berjumlah 7 kasus, penelantaran anak berjumlah 6 kasus, psikis dewasa berjumlah 58 kasus, psikis anak berjumlah 24 kasus, seksual dewasa berjumlah 7 kasus, seksual anak berjumlah 41 kasus, trafficking anak berjumlah 8 kasus.

Sistem Pelaporan pada Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak (P2TP2A) Kota Makassar ini belum terlalu memanfaatkan teknologi karena sistem pelaporannya harus mengunjungi kantor. Sehingga korban maupun orang yang melihat tindak kekerasan masih sulit untuk melaporkan tindak kekerasan tersebut. Tujuan dari sistem pelaporan ini adalah untuk mempermudah korban tindak kekerasan dalam melakukan pelaporan dan bagi masyarakat yang melihat tindak kekerasan bisa langsung melapor agar pihak dari P2TP2A bisa secepatnya menangani korban.

Dengan teknologi yang berkembang sekarang serta penggunaan *gadget* Android yang semakin banyak digunakan oleh manusia, maka dari permasalahan diatas peneliti memberikan solusi dengan judul “Rancang Bangun Sistem Pelaporan Tindak Kekerasan Bagi Perempuan Dan Anak Pada Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan Dan Anak Kota Makassar Berbasis Android” untuk memudahkan dalam melakukan pelaporan agar P2TP2A bisa secepatnya menangani korban.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka pokok permasalahan yang dihadapi adalah “Bagaimana Merancang dan Membangun Sistem Pelaporan Tindak Kekerasan Bagi Perempuan dan Anak pada Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak Kota Makassar”.

C. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus

Agar dalam pengerjaan tugas akhir ini dapat lebih terarah, maka fokus penelitian penulisan ini difokuskan pada pembahasan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini berjalan pada *smartphone* berbasis Android untuk melakukan pelaporan.
2. Target pengguna sistem ini adalah staf P2TP2A dan masyarakat.
3. Sistem ini memberikan informasi kepada P2TP2A mengenai tindak kekerasan yang dialami oleh perempuan dan anak.
4. Sistem ini hanya digunakan untuk melakukan pelaporan.

5. Penanganan atau tindak lanjut kasus di lakukan di kantor P2TP2A.

Sedangkan untuk mempermudah pemahaman dan memberikan gambaran serta menyamakan persepsi antara penulis dan pembaca, maka dikemukakan penjelasan yang sesuai dengan deskripsi fokus dalam penelitian ini. Adapun deskripsi fokus dalam penelitian adalah :

1. Tindak Kekerasan adalah setiap perbuatan secara melawan hukum dengan atau tanpa menggunakan sarana terhadap fisik dan psikis yang menimbulkan bahaya bagi nyawa, badan atau menimbulkan terampasnya kemerdekaan seseorang.
2. Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan Dan Anak (P2TP2A) merupakan pusat kegiatan terpadu yang didirikan oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak yang menyediakan pelayanan bagi masyarakat Indonesia terutama perempuan dan anak korban tindak kekerasan.
3. Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform yang bersifat open source bagi para pengembang untuk menciptakan sebuah aplikasi (Safaat, 2011).
4. Sistem ini berbasis android yang dapat diakses oleh siapa saja dengan menggunakan smartphone.

5. Sistem ini nantinya akan digunakan untuk melakukan pelaporan tindak kekerasan bagi perempuan dan anak seperti : kekerasan fisik, kekerasan psikis, kekerasan seksual, eksploitasi, penelantaran dll.
6. Target pengguna sistem ini adalah staf P2TP2A dan masyarakat, artinya sistem ini dibangun untuk membantu staf P2TP2A dalam menerima informasi mengenai tindak kekerasan yang di alami oleh perempuan dan anak dan juga untuk mempermudah masyarakat dalam melakukan pelaporan.

D. Kajian Pustaka

Sebagai bahan pertimbangan yang bertujuan untuk membedakan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya, sehingga memperkuat bahwasannya penelitian ini adalah penelitian asli, ada beberapa tulisan yang dapat dijadikan sebagai pembandingan, antara lain sebagai berikut:

Indraswuri dan Sukadi (2016) pada penelitian yang berjudul “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Bantuan Operasional Sekolah Unit Pelaksana Teknis Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar (UPT TK dan SD) Kecamatan Kebonagung”. Tujuannya, menghasilkan sebuah perancangan yang dapat membantu mempermudah pembuatan laporan penggunaan dana BOS di UPT TK dan SD Kecamatan Kebonagung dan mempercepat proses pelaporan data kepada instansi terkait dengan membuat perancangan sistem baru yang menggunakan perangkat lunak PHP dan MySQL.

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Bantuan Operasional Sekolah Unit Pelaksana Teknis Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar (UPT TK dan SD) Kecamatan Kebonagung memiliki kesamaan dan perbedaan yang akan penulis buat. Adapun kesamaan dari sistem ini adalah membangun sebuah perancangan sistem pelaporan agar tidak lagi menggunakan cara konvensional. Namun yang menjadi perbedaan dengan sistem yang di buat oleh Indraswuri dan Sukadi adalah pada penelitian sebelumnya dilakukan dengan menggunakan teknologi berbasis web sedangkan penelitian yang akan dilakukan berbasis android .

Wastika (2015) pada penelitian yang berjudul “Analisis dan Pengembangan Sistem Pelaporan Online (Studi Kasus di Direktorat Intelijen Keamanan Polda Metro Jaya)”. Tujuannya, untuk menganalisis sistem pelaporan online pada Direktorat Intelijen dan Keamanan (Ditintelkam) Polda Metro Jaya yang selanjutnya hasil analisis ini digunakan untuk mengembangkan sistem tersebut.

Analisis dan Pengembangan Sistem Pelaporan Online (Studi Kasus di Direktorat Intelijen Keamanan Polda Metro Jaya) ini memiliki kesamaan dan perbedaan yang akan penulis buat. Adapun kesamaan dari sistem ini yaitu membangun sebuah perancangan sistem pelaporan agar tidak lagi menggunakan cara konvensional. Namun yang menjadi perbedaan dengan sistem yang dibuat oleh Wastika adalah pada penelitian sebelumnya penggunaan aplikasi terkhusus sedangkan penelitian yang akan dilakukan penggunaan aplikasi untuk umum .

Wahyugi (2011) pada penelitian ini berjudul “Pengembangan Sistem Informasi Pelaporan Monitoring dan Evaluasi Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Bengkulu Utara Berbasis Web”. Tujuannya, untuk menggantikan sistem yang lama dimana masih manual / proses surat menyurat dengan menggunakan tahapan-tahapan dalam metode System Development Life Cycle (SDLC) dimana pengembangan sistem informasi ini diharapkan nantinya akan meningkatkan kualitas serta pengendalian monitoring dan evaluasi, transparansi, dan membantu pembuat kebijakan dalam mengambil langkah-langkah kebijakan terhadap pelaksanaan pembangunan di Kabupaten Bengkulu Utara.

Pengembangan Sistem Informasi Pelaporan Monitoring dan Evaluasi Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Bengkulu Utara Berbasis Web ini memiliki kesamaan dan perbedaan yang akan penulis buat. Adapun kesamaan dari sistem ini yaitu menggantikan sistem lama yang masih konvensional. Namun yang menjadi perbedaan dengan sistem yang dibuat oleh Wahyugi adalah pada penelitian sebelumnya dilakukan dengan menggunakan teknologi berbasis web sedangkan penelitian yang akan dilakukan berbasis android .

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mempermudah korban tindak kekerasan dalam melakukan pelaporan dan bagi masyarakat yang melihat

tindak kekerasan bisa langsung melapor agar pihak dari P2TP2A bisa secepatnya menangani korban.

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan bagi dunia akademik

Sebagai kontribusi positif untuk menambah wawasan tentang kemajuan ilmu teknologi informasi serta aplikasi pada sistem operasi Android untuk pengembangan pada masa yang akan datang.

b. Kegunaan bagi pengguna

Untuk membantu pihak pusat pelayanan terpadu pemberdayaan perempuan dan anak (P2TP2A) dalam menerima informasi mengenai korban tindak kekerasan. Dengan adanya sistem pelaporan ini akan memudahkan korban tindak kekerasan dalam proses pelaporan.

c. Kegunaan bagi penulis

Dapat mengembangkan wawasan keilmuan dan meningkatkan pemahaman tentang struktur dan sistem kerja dalam pengembangan aplikasi pada sistem operasi Android serta web *server*.

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A. Android

1. Pengertian Android

Android adalah sistem operasi untuk gadget seperti ponsel dan tablet yang dibangun berdasarkan sistem kernel linux. Sistem operasi ini dirilis pertama kali pada tanggal 5 November tahun 2007 silam oleh perusahaan resminya yang bernama Android Inc. Tak lama kemudian perusahaan Android Inc di beli oleh Google Inc. Banyak para programmer yang menyukai Android dikarenakan sistem operasi ini ber-platform terbuka yang memungkinkan mereka untuk membuat aplikasi sendiri. Pada versi awal, sistem operasi ini berlogo robot hijau, hingga terjadi beberapa perubahan logo pada setiap versi terbarunya.

Terhitung beberapa vendor besar ternama menggunakan Android sebagai sistem operasi gadget mereka. Contohnya adalah Samsung, HTC, LG, Motorola, dan lain sebagainya. Banyaknya bermunculan vendor – vendor ternama ini membuktikan Android sebagai sistem operasi paling maju menyaingi iOS milik perusahaan Apple Inc (Andrea A, 2012).

2. Karakteristik Android

Android memiliki empat karakteristik sebagai berikut :

a. Terbuka

Android dibangun untuk benar-benar terbuka sehingga sebuah aplikasi dapat memanggil salah satu fungsi inti ponsel seperti membuat panggilan, mengirim pesan teks, menggunakan kamera dan lain-lain. Android merupakan sebuah mesin virtual yang dirancang khusus untuk mengoptimalkan sumber daya memori dan perangkat keras yang terdapat di dalam perangkat. Android merupakan open source, dapat secara bebas diperluas untuk memasukkan teknologi baru yang lebih maju pada saat teknologi tersebut muncul. Platform ini akan terus berkembang untuk membangun aplikasi mobile yang inovatif.

b. Semua aplikasi dibuat sama

Android tidak memberikan perbedaan terhadap aplikasi utama dari telepon dan aplikasi pihak ketiga (third-party application). Semua aplikasi dapat dibangun untuk memiliki akses yang sama terhadap kemampuan sebuah telepon dalam menyediakan layanan dan aplikasi yang luas terhadap para pengguna.

c. Memecahkan hambatan pada aplikasi

Android memecah hambatan untuk membangun aplikasi yang baru dan inovatif. Misalnya, pengembang dapat menggabungkan informasi yang diperoleh dari web dengan data pada ponsel seseorang seperti kontak pengguna, kalender atau lokasi geografis.

d. Pengembangan aplikasi yang cepat dan mudah

Android menyediakan akses yang sangat luas kepada pengguna untuk menggunakan aplikasi yang semakin baik. Android memiliki sekumpulan tools yang dapat digunakan sehingga membantu para pengembang dalam meningkatkan produktivitas pada saat membangun aplikasi yang dibuat.

3. Android SDK (*Software Development Kit*)

Android SDK adalah tool API (application Programming Interface) yang diperlukan untuk mulai mengembangkan aplikasi pada platform Android menggunakan bahasa pemrograman Java. Android merupakan subset perangkat lunak untuk ponsel yang meliputi sistem operasi, middleware dan aplikasi kunci yang release oleh Google. Saat ini disediakan Android SDK (*Software Development Kit*) sebagai alat bantu dan API untuk mulai mengembangkan aplikasi pada platform Android menggunakan bahasa pemrograman java. (Safaat H, 2015).

4. ADT (*Android Development Tools*)

Android Development Tools (ADT) adalah plugin yang di desain untuk IDE Eclipse yang memberikan kita kemudahan dalam mengembangkan aplikasi android dengan menggunakan IDE Eclipse. Dengan menggunakan ADT untuk Eclipse akan memudahkan kita dalam membuat aplikasi project android, membuat GUI aplikasi, dan

menambahkan komponen – komponen yang lainnya, begitu juga kita dapat melakukan running aplikasi menggunakan Android SDK melalui Eclipse. Dengan ADT juga kita dapat melakukan pembuatan package android (.apk) yang digunakan untuk distribusi aplikasi android yang kita rancang. (Safaat H 2015).

5. AVD (*Android Virtual Device*)

AVD yang merupakan emulator untuk menjalankan program aplikasi android yang kita buat, AVD ini nantinya yang kita jadikan sebagai tempat test dan menjalankan aplikasi android yang kita buat, AVD berjalan di virtual Machine. (Safaat H 2011 : 19).

6. *Eclipse*

Eclipse adalah sebuah IDE (*Integrated Development Environment*) untuk mengembangkan perangkat lunak agar dapat dijalankan disemua platform (*platform-independent*). (Wahana Komputer, 2013: 2).

7. JDK (*Java Development Kit*)

Java Development Kit (JDK) adalah sebuah produk yang dikembangkan oleh Oracle yang ditujukan untuk para *developer* Java. Sejak Java diperkenalkan, JDK merupakan *Java Software Development Kit* (SDK) yang paling sering digunakan. (Wahana Komputer, 2013: 6).

8. Android Studio

Android Studio adalah sebuah IDE untuk Android Development yang diperkenalkan google pada acara Google I/O 2013. Android Studio merupakan pengembangan dari Eclipse IDE, dan dibuat berdasarkan IDE Java populer, yaitu IntelliJ IDEA. Android Studio merupakan IDE resmi untuk pengembangan aplikasi Android.

Sebagai pengembangan dari Eclipse, **Android Studio** mempunyai banyak fitur-fitur baru dibandingkan dengan Eclipse IDE. Berbeda dengan Eclipse yang menggunakan Ant, Android Studio menggunakan Gradle sebagai build environment. (Jadibaru, 2015).

B. Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak (P2TP2A) Kota Makassar

Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak (P2TP2A) Kota Makassar yang beralamatkan di Jl. Angrek Raya No. 23 Makassar ini merupakan Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) dalam lingkup Pemerintah Kota (Pemkot) Makassar.

Tugas pokok Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak (P2TP2A) Kota Makassar adalah membantu walikota Makassar untuk urusan wajib dalam penyusunan dan pelaksanaan kebijakan daerah di bidang pemberdayaan perempuan, perlindungan perempuan dan anak.

Adapun fungsi Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak (P2TP2A) Kota Makassar di antaranya merumuskan, menyusun, dan menyiapkan kebijakan pelaksanaan pemberdayaan kualitas hidup perempuan. Selain itu merumuskan, menyusun dan menyiapkan kebijakan pelaksanaan pemberdayaan dan perlindungan terhadap anak. Terakhir, merumuskan, menyusun, menyiapkan kebijakan pelaksanaan pembinaan dan evaluasi program pemberdayaan perempuan.

Adapun Visi dan Misi Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak (P2TP2A) Kota Makassar yaitu :

1. Visi

Terwujudnya kesetaraan Gender dan Perlindungan Anak dalam segala aspek kehidupan menuju kota dunia.

2. Misi

- a. Meningkatkan kualitas hidup perempuan dan anak di berbagai bidang.
- b. Meningkatkan kualitas kelembagaan pengarusutamaan gender dan pengarusutamaan anak – anak.
- c. Meningkatkan peran perempuan dan perlindungan anak dalam pembangunan.

C. Web Server

Web server adalah sebuah software yang memberikan layanan berbasis data dan berfungsi menerima permintaan dari HTTP atau [HTTPS](https://) pada klien

yang dikenal dan biasanya kita kenal dengan nama web browser dan untuk mengirimkan kembali yang hasilnya dalam bentuk beberapa halaman web dan pada umumnya akan berbentuk dokumen HTML. itulah pengertian web server sebenarnya. dalam bentuk sederhana web server akan mengirim data HTML kepada permintaan web Browser sehingga akan terlihat seperti pada umumnya yaitu sebuah tampilan website (Ahmad, 2016).

D. MySQL

MySQL adalah *database* yang menghubungkan *script* PHP yang menggunakan perintah *query* dan *escape character* yang sama dengan PHP. MySQL merupakan sebuah *server database* yang banyak digunakan di dunia maya, karena keandalannya dan juga karena sifatnya yang *shareway* (Firdaus, 2007:56). MySQL menggunakan bahasa SQL (*Structur Query Languages*) yaitu bahasa standar pemrograman *database*. MySQL dipublikasikan sejak 1996, tetapi sebenarnya di kembangkan sejak 1979. Keunggulan dari MySQL adalah :



1. Bersifat *open source*.
2. Sistem *software*-nya tidak memberatkan kerja dari *server* atau komputer, karena dapat bekerja di *background*.

E. Daftar Simbol Diagram

1. Daftar Simbol Flowmap Diagram

Flowmap atau bagan alir adalah bagan yang menunjukkan aliran di dalam program atau prosedur sistem secara logika. *Flowmap* ini berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *flowmap* ini harus dapat memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi.

Tabel II. 1. Daftar Simbol *Flowmap Diagram* (Jogiyanto, 2001)

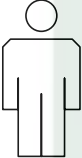


Simbol	Nama	Keterangan
	Terminator Awal / Akhir Program	Simbol untuk memulai dan mengakhiri suatu program
	Dokumen	Menunjukkan dokumen berupa dokumen input dan output pada proses manual dan proses berbasis computer

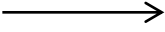
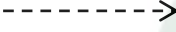

	Proses Manual	Menunjukkan kegiatan proses yang dilakukan secara manual
	Proses Komputer	Menunjukkan kegiatan proses yang dilakukan secara komputerisasi
	Arah Aliran Data	Menunjukkan arah aliran dokumen antar bagian yang terkait pada suatu system
	Penyimpanan Manual	Menunjukkan media penyimpanan data / informasi secara manual
	Data	Simbol input/output digunakan untuk mewakili data input/output

2. Daftar Simbol *Use Case Diagram*

Use case diagram merupakan gambaran skenario dari interaksi antara pengguna dengan sistem. *Use case diagram* menggambarkan hubungan antara aktor dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi.

Tabel II. 2. Daftar Simbol *Use Case Diagram* (Jogiyanto, 2001)

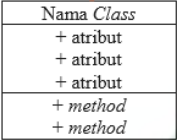


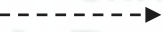

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil terukur bagi suatu actor
	<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas

	<i>Unidirectional Association</i>	Menggambarkan relasi antara <i>actor</i> dengan <i>use case</i> dan proses berbasis computer
	<i>Dependencies or Instantitiates</i>	Menggambarkan kebergantungan (<i>dependencies</i>) antar <i>item</i> dalam diagram
	<i>Generalization</i>	Menggambarkan relasi lanjut antar <i>use case</i> atau menggambarkan struktur pewarisan antar <i>actor</i>

3. Daftar Simbol *Class Diagram*

Class Diagram merupakan diagram yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

Tabel II. 3. Daftar Simbol *Class Diagram* (Jogiyanto, 2001)





Simbol	Nama	Keterangan
	<p><i>Class</i></p>	<p>Blok - blok pembangun pada pemrograman berorientasi obyek.</p> <p>Terdiri atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari class.</p> <p>Bagian tengah mendefinisikan property/atribut class. Bagian akhir mendefinisikan method-method dari sebuah class.</p>
	<i>Association</i>	Menggambarkan relasi asosiasi
	<i>Composition</i>	Menggambarkan relasi komposisi
	<i>Dependencies</i>	Menggambarkan relasi dependensi
	<i>Aggregation</i>	Menggambarkan relasi agregat




4. Daftar Simbol *Activity Diagram*

Activity Diagram adalah representasi grafis dari seluruh tahapan alur kerja yang mengandung aktivitas, pilihan tindakan, perulangan dan

hasil dari aktivitas tersebut. Diagram ini dapat digunakan untuk menjelaskan proses bisnis dan alur kerja operasional secara langkah demi langkah dari komponen suatu sistem.

Tabel II. 4. Daftar Simbol *Activity Diagram* (Jogiyanto, 2001)

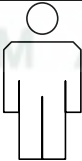
Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
	<i>Start State</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
	<i>End State</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diakhiri
	<i>State Transition</i>	<i>State Transition</i> menunjukkan kegiatan apa berikutnya setelah suatu kegiatan





	<i>Fork</i>	Percabangan yang menunjukkan aliran pada <i>activity diagram</i>
	<i>Join</i>	Percabangan yang menjadi arah aliran pada <i>activity diagram</i>
	<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan

5. Daftar Simbol *Sequence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem berupa *message* terhadap waktu.

Tabel II. 5. Daftar Simbol *Sequence Diagram* (Jogiyanto, 2001)


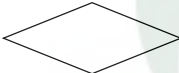


Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Orang atau divisi yang terlibat dalam suatu sistem

	<i>Object Lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek dalam basis waktu
	<i>Activation</i>	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi
	<i>Message</i>	Menyatakan arah tujuan antara <i>object lifeline</i>
	<i>Message (Return)</i>	Menyatakan arah kembali antara <i>object lifeline</i>

6. Daftar Simbol *Entity Relational Diagram*

Entity relational diagram merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi.







Tabel II. 6. Daftar Simbol *Entity Relational Diagram* (Jogiyanto, 2001)

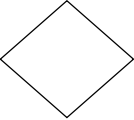

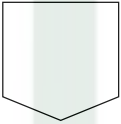
Simbol	Nama	Keterangan
	Entitas	Entitas adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai
	Relasi	Relasi menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda
	Atribut	Atribut berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai <i>key</i> diberi garis bawah)
	Garis	Garis sebagai penghubung antara relasi dan entitas atau relasi dan entitas dengan atribut

7. Daftar Simbol *Flowchart*

Flowchart atau Bagan alur adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan alur (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir (*flowchart*) digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi.

Tabel II. 7. Daftar Simbol *Flowchart* (Jogiyanto, 2001)

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Terminator</i>	Permulaan atau akhir program
	<i>Flow Line</i>	Arah aliran program
	<i>Preparation</i>	Proses inisialisasi atau pemberian harga awal
	<i>Process</i>	Proses perhitungan atau proses pengolahan data
	<i>Input/Output Data</i>	Proses input atau output data, parameter, informasi
	<i>Predefined Process</i>	Permulaan sub program atau proses menjalankan sub program

	<p><i>Decision</i></p>	<p>Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya</p>
	<p><i>On Page Connector</i></p>	<p>Penghubung bagian-bagian flowchart yang ada pada satu halaman</p>
	<p><i>Off Page Connector</i></p>	<p>Penghubung bagian-bagian flowchart yang ada pada halaman berbeda</p>

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memahami realitas sosial, yaitu melihat dunia dari apa adanya, bukan dunia yang seharusnya atau dengan kata lain memahami suatu masalah secara mendalam. Jenis penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan adalah *Design and Creation* yang merupakan jenis penelitian untuk mengembangkan produk di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Proses *Design and Creation* menggunakan prinsip *learning by making*. Metode pengembangan sistem dapat menggunakan model *waterfall* atau *prototyping*. Dipilihnya jenis penelitian ini dikarenakan konsep dari *Design and Creation* sesuai untuk mengelola penelitian ini dan juga mengembangkan produk berdasarkan penelitian yang dilakukan. (Ismail, 2015).

B. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian saintifik yaitu pendekatan berdasarkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

C. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini adalah dengan melakukan observasi secara langsung pada Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan

Anak Kota Makassar dan wawancara dengan narasumber yakni kepala Badan Pemberdayaan Perempuan dan Anak maupun pihak-pihak terkait agar data yang diperoleh lebih akurat. Selain itu data juga diperoleh dari buku pustaka, artikel, dan internet terkait tentang pembuatan aplikasi *smartphone* berbasis Android mengenai sistem pelaporan.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dipakai pada penelitian untuk aplikasi ini adalah metode observasi, wawancara dan studi pustaka.

1. Observasi

Melakukan peninjauan atau pengamatan secara langsung kelapangan dengan mengumpulkan data dan informasi untuk mengetahui sistem yang berjalan pada Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak.

2. Wawancara

Melakukan tanya jawab langsung antara pengumpul data terhadap narasumber yaitu kepala Badan Pemberdayaan Perempuan dan Anak maupun pihak-pihak terkait agar data yang diperoleh lebih akurat.

3. Studi Pustaka

Melakukan pengumpulan data dengan mempelajari referensi-referensi buku, artikel, dan internet yang berhubungan dengan aplikasi *smartphone* berbasis Android mengenai sistem pelaporan.

E. Instrumen Penelitian

Adapun instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu :

1. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk mengembangkan dan mengumpulkan data pada aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a. *Smartphone* LG G3 Beat
- b. Laptop Asus A455L intel inside Core i5

2. Perangkat Lunak

Adapun perangkat lunak yang digunakan dalam aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a. Android Studio
- b. Sistem Operasi Android
- c. Sistem Operasi “Windows 8.1” 64Bit
- d. Xampp Web Server
- e. SQL Browser

F. Teknik Pengolahan dan Analisi Data

Analisis data terbagi menjadi dua yaitu, metode analisis kuantitatif dan metode analisis kualitatif. Analisis kuantitatif ini menggunakan data statistik dan dapat dilakukan dengan cepat, sementara analisis kualitatif ini digunakan untuk data kualitatif data yang digunakannya adalah berupa catatan-catatan

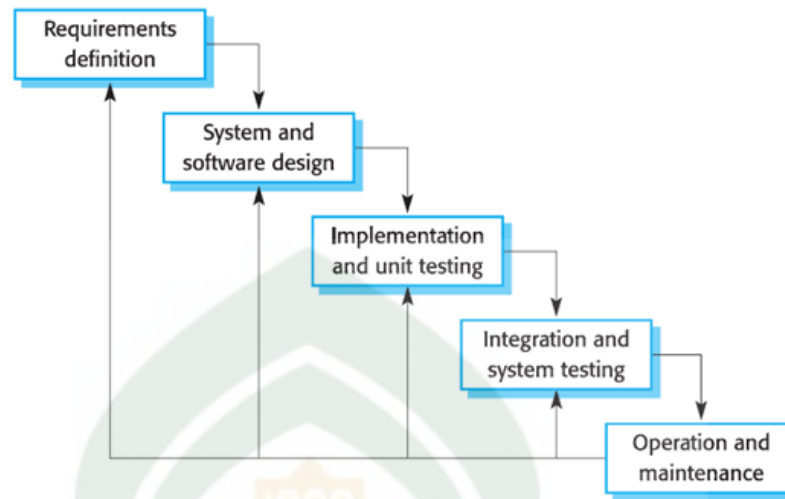
yang biasanya cenderung banyak dan menumpuk sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dapat menganalisisnya secara seksama.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode analisis kualitatif. Analisis kualitatif adalah prosedur penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll. Secara *holistic*, dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa. (Moelong, 2002).

G. Metode Perancangan Aplikasi

Pada penelitian ini, metode perencanaan aplikasi yang digunakan adalah *Waterfall*. Model *Waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*, dimana proses pengerjaannya bertahap dan harus menunggu tahap sebelumnya selesai dilaksanakan kemudian memulai tahap selanjutnya.

Metode ini dipilih oleh penulis dikarenakan proses perancangan aplikasi dilakukan tahap demi tahap dimulai dari *Requirements analysis and definition*, *System and Software design*, *Implementation*, *Integration and System testing* dan *Operation and maintenance*. (Pressman, 2001).



Gambar III.1 Model *Waterfall*

Berikut ini adalah deskripsi dari tahap model *Waterfall* :

1. *Requirements analysis and definition*

Proses menganalisis kebutuhan sistem kemudian pengumpulan kebutuhan secara lengkap yang sesuai dengan sistem yang akan dibangun, sehingga nantinya sistem yang telah dibangun dapat memenuhi semua kebutuhan.

2. *System and Software design*

Desain dikerjakan setelah analisis dan pengumpulan data dikumpulkan secara lengkap. Proses ini berfokus pada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural.

3. *Implementation*

Proses menerjemahkan desain ke dalam suatu bahasa yang bisa dimengerti oleh komputer.

4. *Integration and System testing*

Proses pengujian dilakukan pada logika, untuk memastikan semua pernyataan sudah diuji. Lalu dilanjutkan dengan melakukan pengujian fungsi sistem untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input akan memberikan hasil yang aktual sesuai yang dibutuhkan.

5. *Operation and maintenance*

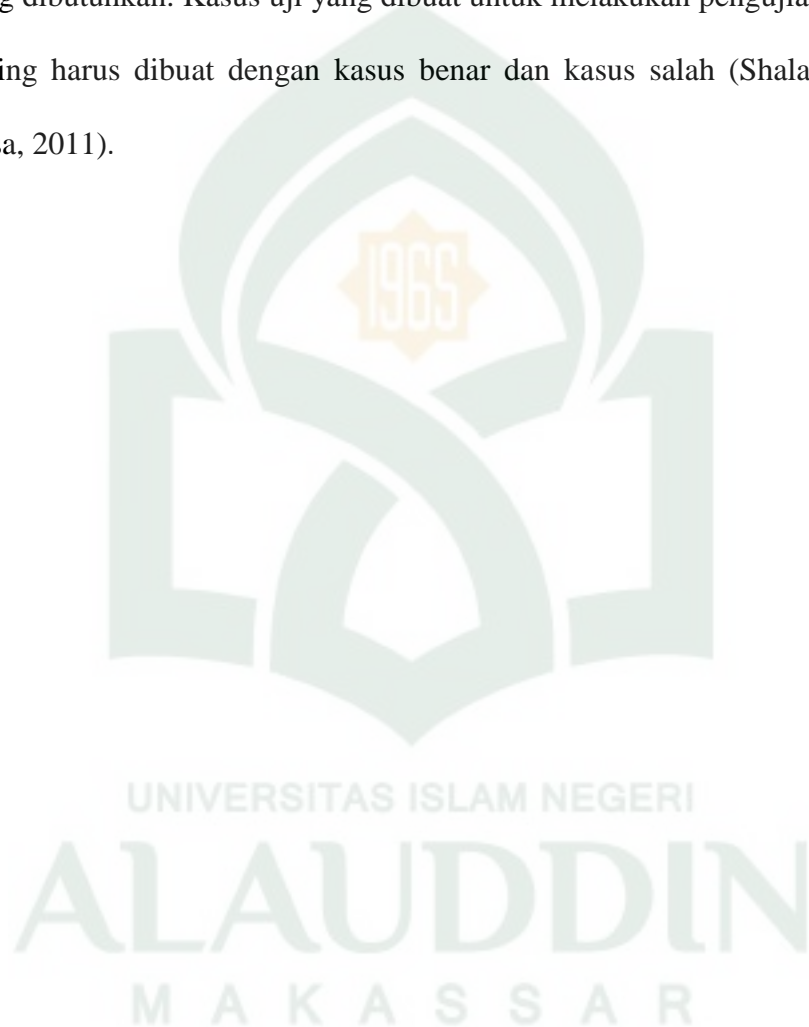
Pada proses ini dilakukan pengoperasian sistem yang telah selesai dibangun dan melakukan pemeliharaan.

H. *Teknik Pengujian Sistem*

Pengujian sistem merupakan proses pengeksekusian sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem perangkat lunak tersebut cocok dengan spesifikasi sistem dan berjalan dengan lingkungan yang diinginkan. Pengujian sistem sering diasosiasikan dengan pencarian *bug*, ketidak sempurnaan program, kesalahan pada baris program yang menyebabkan kegagalan pada eksekusi sistem perangkat lunak.

Adapun pengujian sistem yang digunakan pada tugas akhir ini adalah *BlackBox*. *BlackBox testing* adalah menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran

dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Pengujian kotak hitam dilakukan dengan membuat kasus uji yang bersifat mencoba semua fungsi dengan memakai perangkat lunak apakah sesuai 25 dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Kasus uji yang dibuat untuk melakukan pengujian black box testing harus dibuat dengan kasus benar dan kasus salah (Shalahuddin dan Rosa, 2011).

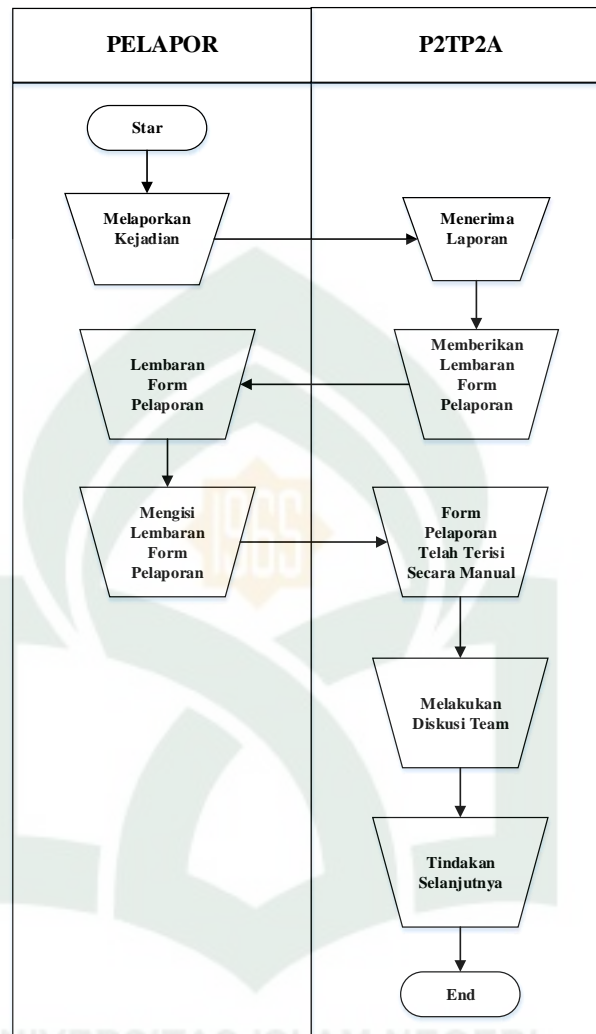


BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

A. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Analisis sistem sedang berjalan didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem yang utuh menjadi komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan yang terjadi. Sistem pelaporan pada Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak (P2TP2A) Kota Makassar belum terlalu memanfaatkan teknologi. Pelaporannya masih manual sehingga korban maupun orang yang melihat tindak kekerasan masih sulit untuk melaporkan tindak kekerasan tersebut karena sistem pelaporannya harus mengunjungi kantor. Terlebih lagi pada kalangan perempuan yang terkadang menyembunyikan viktimisasi terhadap dirinya karena berbagai alasan, namun yang utama adalah karena mereka tidak ingin dirinya diketahui orang lain atau mungkin akan mencoreng harga dirinya, terlepas dari ada tidaknya kontribusi perempuan terhadap tindak kekerasan yang dialaminya. Adapun proses Pelaporan Tindak Kekerasan Bagi Perempuan dan Anak pada Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak dilakukan dalam beberapa tahap seperti yang dapat dilihat pada *flowmap* diagram berikut :



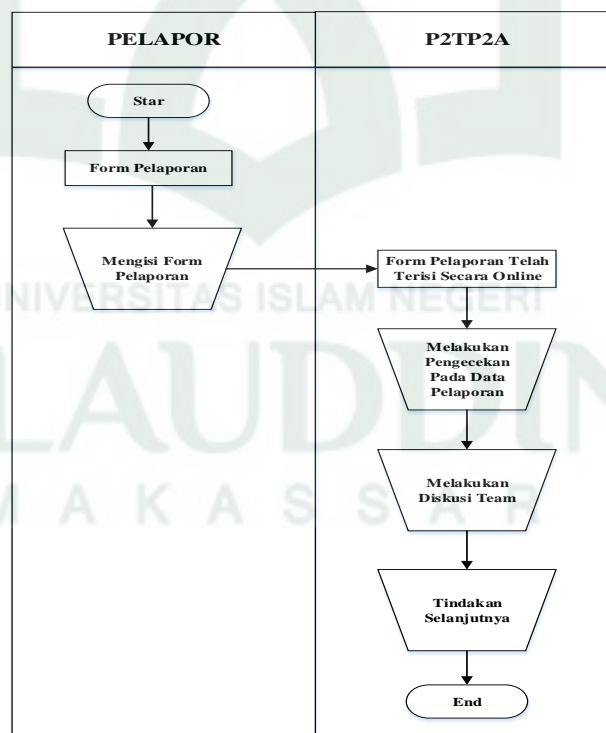
Gambar IV.1. Flowmap Diagram Sistem yang Sedang Berjalan

Pada gambar IV.1 di atas menjelaskan tentang proses Pelaporan Tindak Kekerasan Bagi Perempuan dan Anak pada Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak (P2TP2A) yang selama ini dilakukan oleh korban maupun orang yang melihat tindak kekerasan yang di mana pelapor datang ke kantor untuk melaporkan kejadian. Kemudian ketika pihak P2TP2A

menerima laporan pelapor, pihak P2TP2A akan memberikan lembaran form pelaporan kepada pelapor untuk diisi. Setelah pelapor selesai mengisi lembaran form pelaporan, pihak Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak (P2TP2A) kemudian melakukan diskusi team untuk tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

B. Analisis Sistem yang Diusulkan

Analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan. Bagian analisis terdiri atas analisis masalah, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelemahan sistem.



Gambar IV.2. Flowmap Diagram Sistem yang Diusulkan

Pada gambar IV.2 di atas menjelaskan tentang proses Pelaporan Tindak Kekerasan Bagi Perempuan dan Anak pada Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak (P2TP2A) yang diusulkan oleh peneliti, dimulai dari penginputan data pada form pelaporan oleh pelapor, kemudian setelah selesai menginput data pada form pelaporan, pihak Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak (P2TP2A) akan melakukan pengecekan pada data pelaporan. Setelah pengecekan, kemudian pihak P2TP2A akan melakukan diskusi tim untuk tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

1. Analisis Masalah

Dalam pelaporan tindak kekerasan bagi perempuan dan anak ada kalanya korban maupun orang yang melihat tindak kekerasan enggan untuk melapor dikarenakan oleh beberapa sebab seperti, korban yang memiliki pemikiran bahwa kekerasan yang dialaminya lebih baik untuk disembunyikan saja karena tidak ingin dirinya diketahui orang lain atau mungkin akan mencoreng harga dirinya. Oleh karena itu dibutuhkan suatu sistem untuk mempermudah korban maupun orang yang melihat tindak kekerasan dalam melakukan pelaporan agar pihak dari P2TP2A bisa secepatnya menangani korban.

2. Analisis Kebutuhan Sistem

a. Analisis Kebutuhan Antarmuka (*Interface*)

Kebutuhan-kebutuhan dalam membangun sistem ini adalah sebagai berikut:

- 1) Sistem yang akan dibuat mempunyai *interface* yang mudah digunakan penggunanya.
- 2) Sistem ini akan menampilkan FormPelaporan dan info mengenai P2TP2A
- 3) Sistem ini menampilkan halaman login yang hanya bisa diakses oleh pihak P2TP2A untuk melihat data pelaporan.
- 4) Data pelaporan berisi data pengaduan masyarakat dan data pelaporan korban.

b. Kebutuhan Data

Data yang dibutuhkan oleh aplikasi ini yaitu sebagai berikut :

- 1) Data pengaduan masyarakat terdiri dari nomor registrasi, nama, alamat, nomor telepon, nomor ktp/sim, pekerjaan, hal yang diadukan, dan foto kejadian.
- 2) Data pelaporan korban terdiri dari informasi korban, informasi keluarga korban, informasi pelaku dan informasi kekerasan.

c. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan penjelasan proses fungsi yang berupa penjelasan secara terinci setiap fungsi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah.

Fungsi-fungsi yang dimiliki oleh aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- 1) Sistem ini dapat melakukan pelaporan tindak kekerasan
- 2) Sistem ini menampilkan informasi tentang Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak (P2TP2A)
- 3) Sistem ini menampilkan data pelaporan yang hanya dapat dilihat oleh pihak P2TP2A

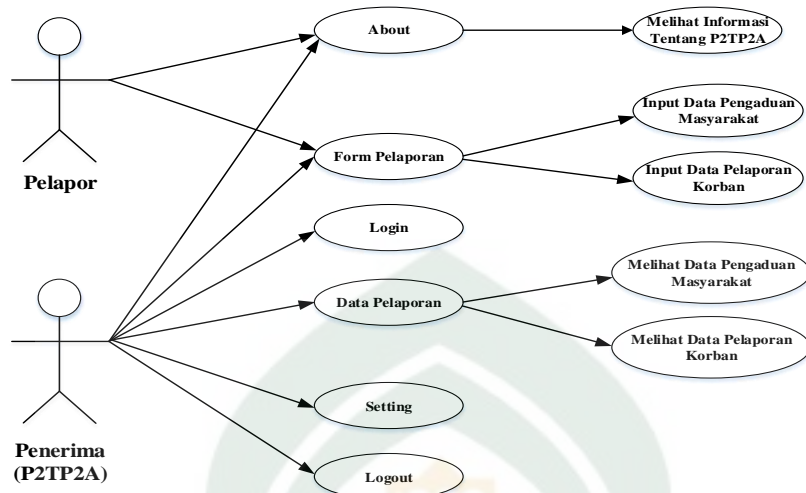
3. Analisis Kelemahan

Aplikasi pelaporan tindak kekerasan ini hanya dapat diakses ketika terhubung dengan jaringan internet karena jika tidak terhubung dengan jaringan internet, aplikasi ini tidak dapat melakukan pelaporan.

C. Perancangan Sistem

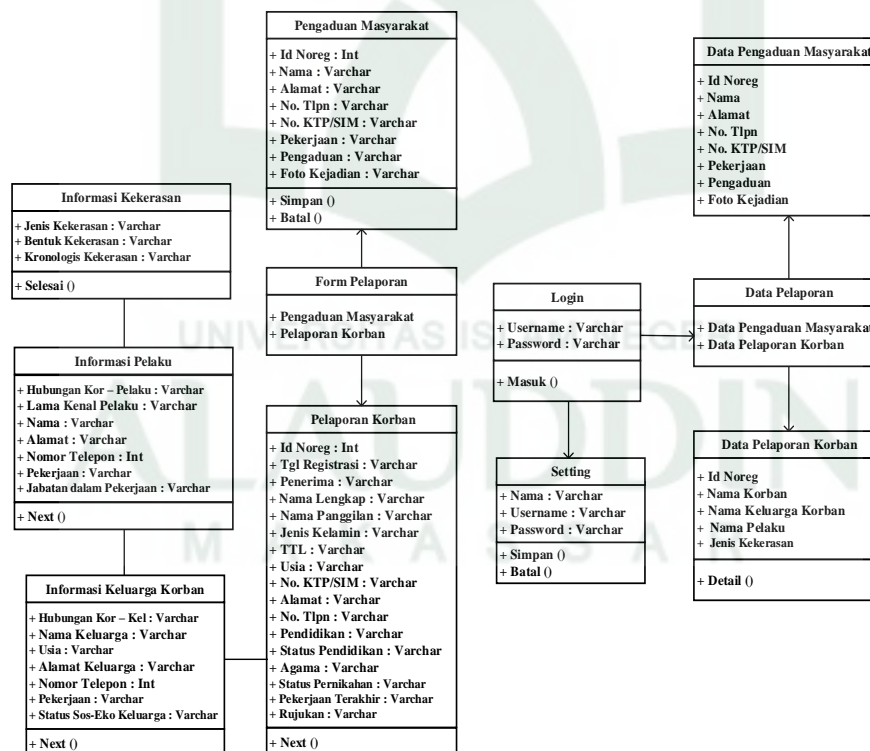
1. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan gambaran skenario dari interaksi antara pengguna dengan sistem. *Use case diagram* menggambarkan hubungan antara aktor dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti *use diagram* dari sistem yang akan dibuat adalah sebagai berikut :



Gambar IV.3. Use Case Diagram

2. Class Diagram

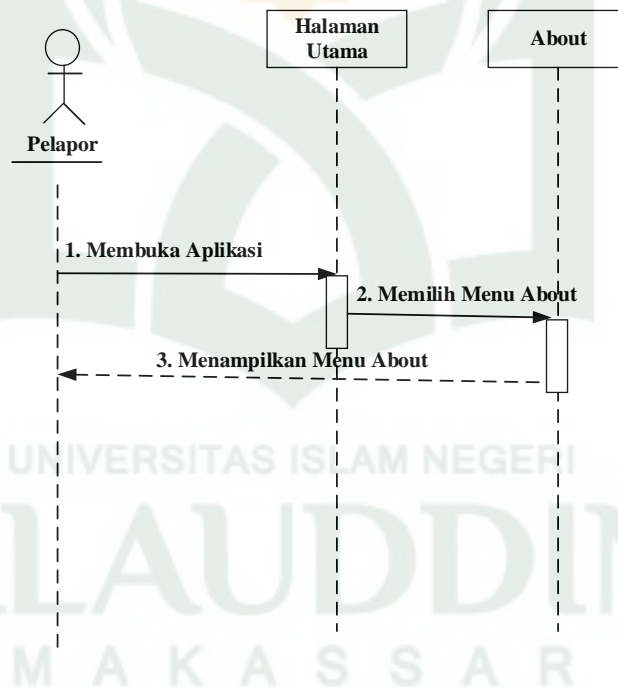


Gambar IV.4. Class Diagram

3. Sequence Diagram

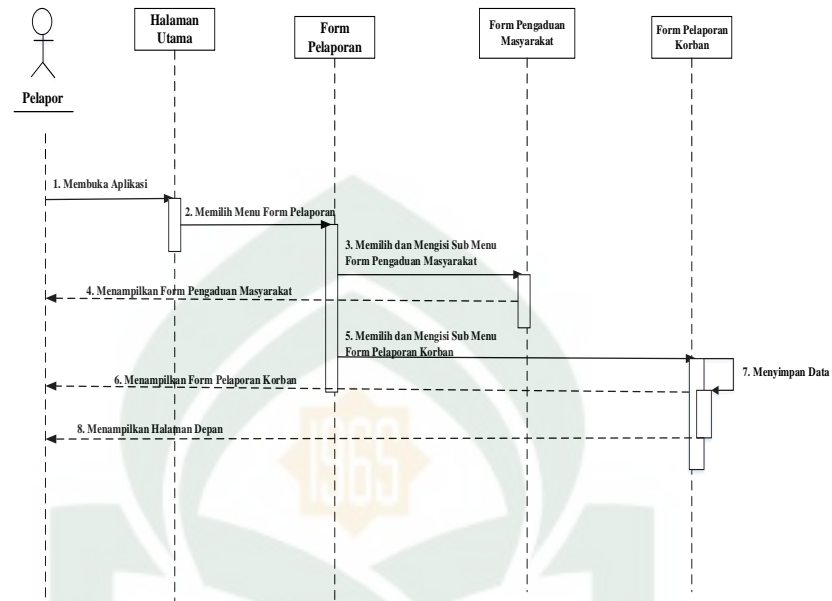
Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem berupa *message* terhadap waktu. Pembuatan *sequence diagram* bertujuan agar perancangan aplikasi lebih mudah dan terarah. erdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti interaksi-interaksi yang terjadi dalam sistem ini adalah :

- a. *Sequence diagram* tentang Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak (P2TP2A)



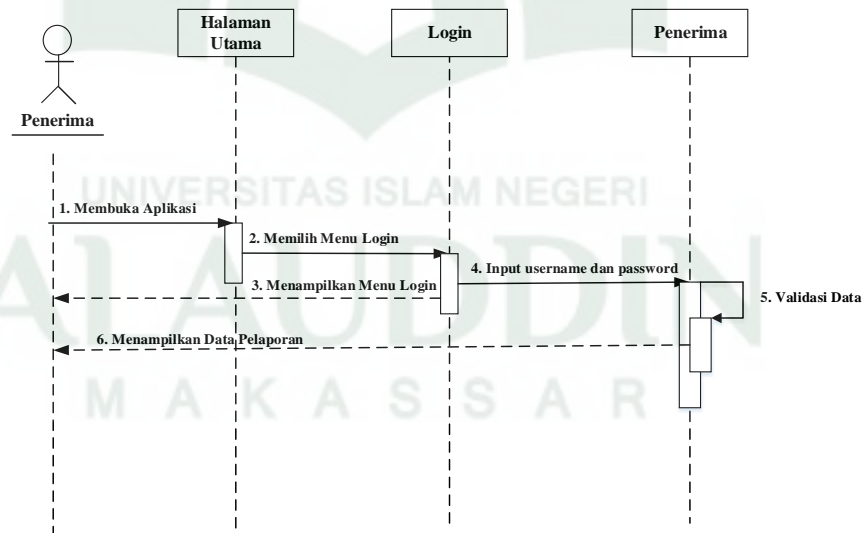
Gambar IV.5. *Sequence Diagram* tentang Pusat Pelayanan Terpadu
Pemberdayaan Perempuan dan Anak (P2TP2A)

b. *Sequence diagram* untuk mengisi form pelaporan



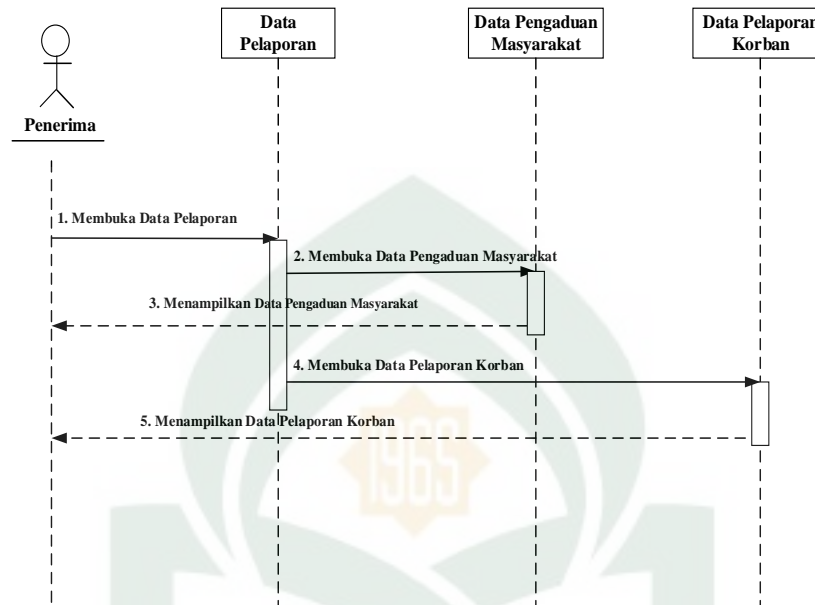
Gambar IV.6. *Sequence Diagram* untuk mengisi form pelaporan

c. *Sequence diagram* untuk Login penerima



Gambar IV.7. *Sequence Diagram* untuk Login penerima

d. *Sequence diagram* untuk melihat data pelaporan

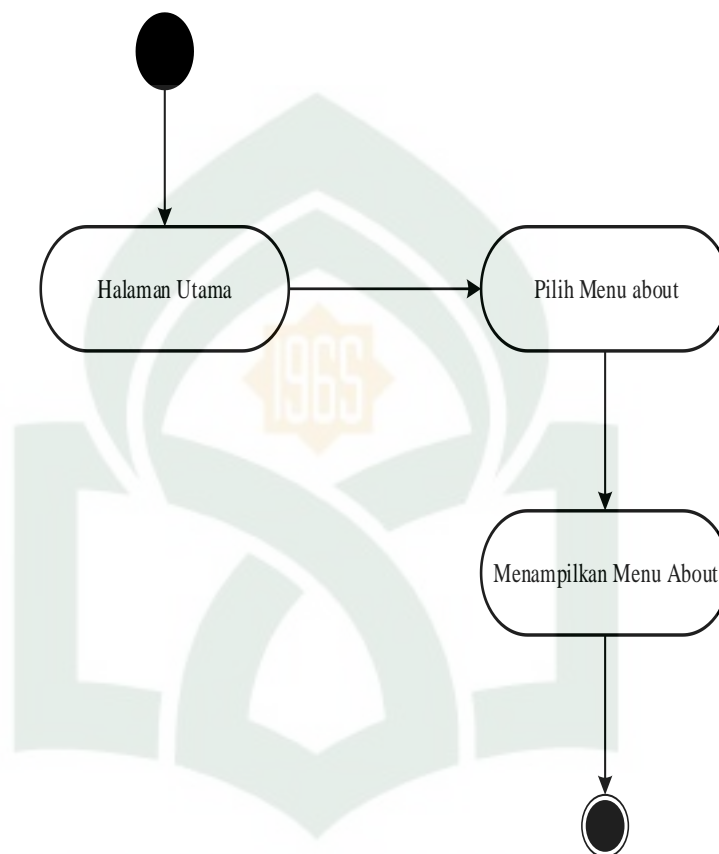


Gambar IV.8. *Sequence Diagram* untuk melihat data pelaporan

4. Activity Diagram

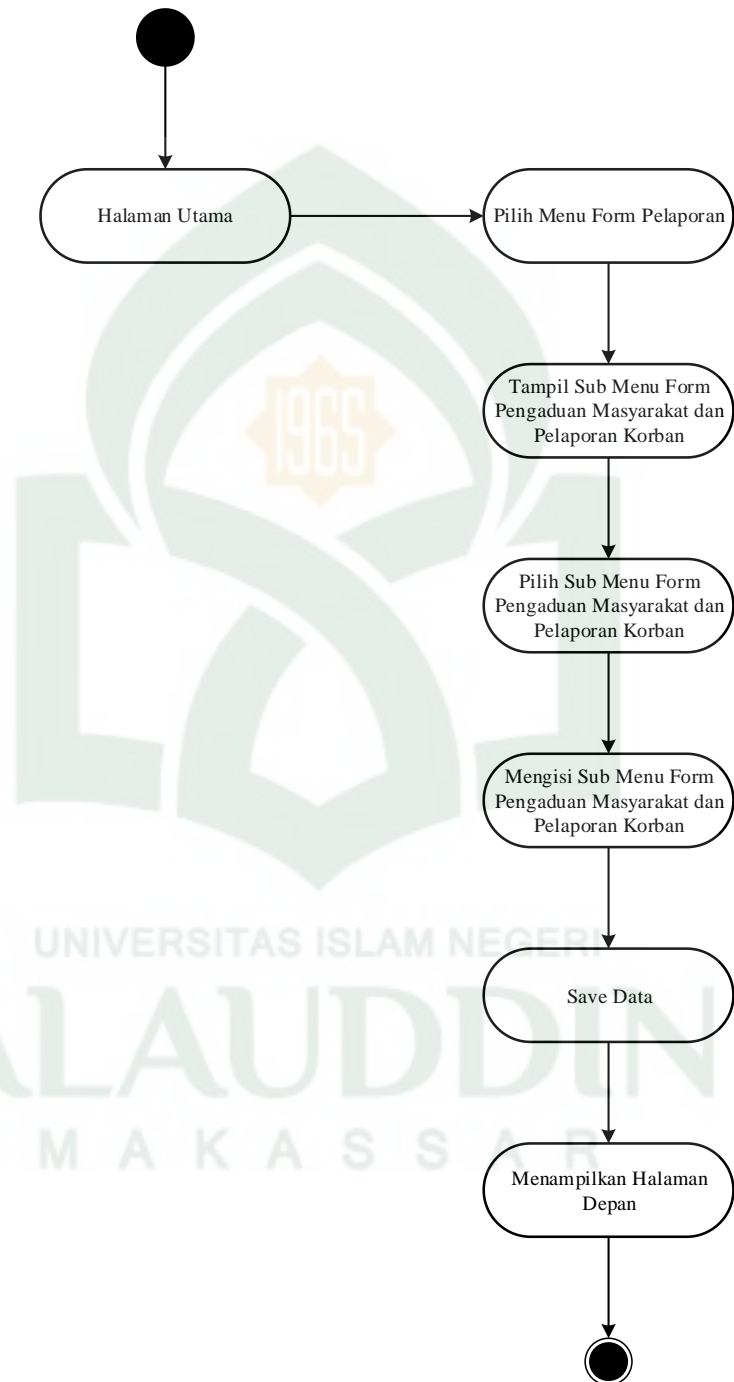
Activity Diagram adalah representasi grafis dari seluruh tahapan alur kerja yang mengandung aktivitas, pilihan tindakan, perulangan dan hasil dari aktivitas tersebut. Adapun *activity diagram* dari sistem ini adalah sebagai berikut :

1) Activity Diagram About



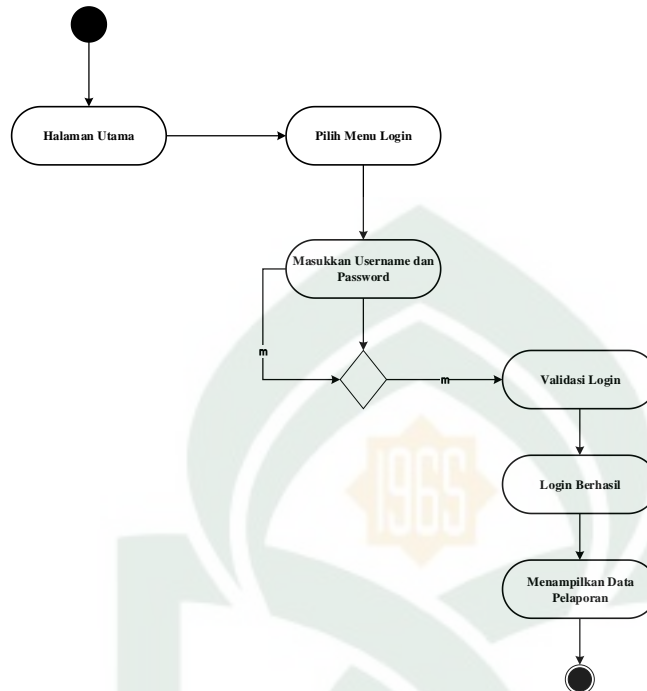
Gambar IV.9.Activity Diagram About

2) Activity Diagram Form Pelaporan



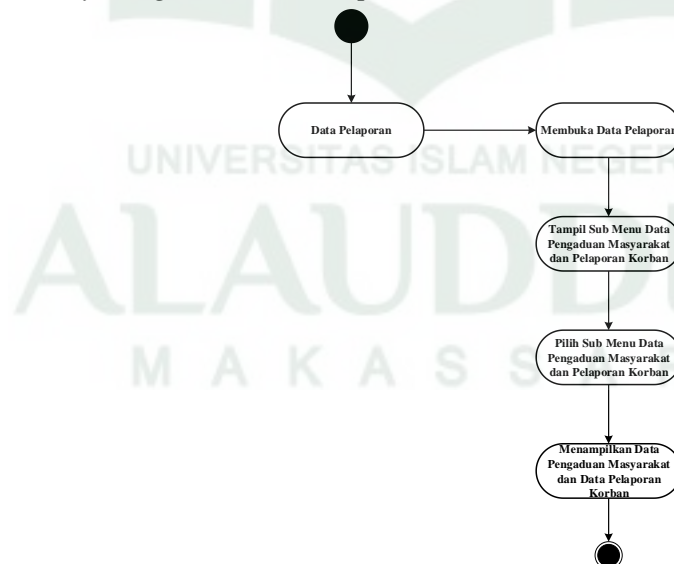
Gambar IV.10.Activity Diagram Form Pelaporan

3) Activity Diagram Login Penerima



Gambar IV.11. Activity Diagram Login Penerima

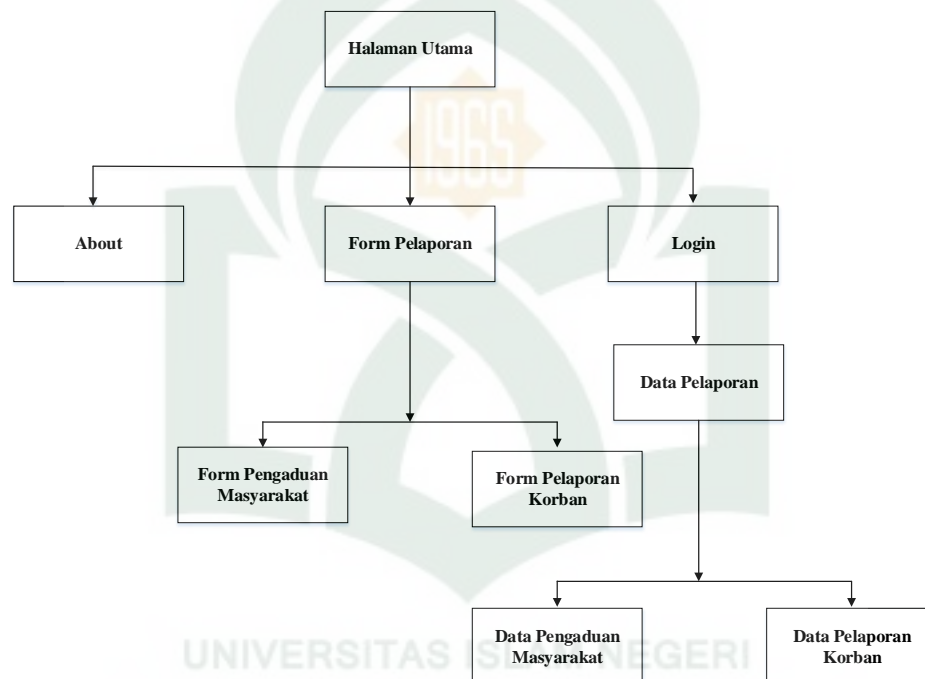
4) Activity Diagram Data Pelaporan



Gambar IV.12. Activity Diagram Data Pelaporan

5. Struktur Navigasi

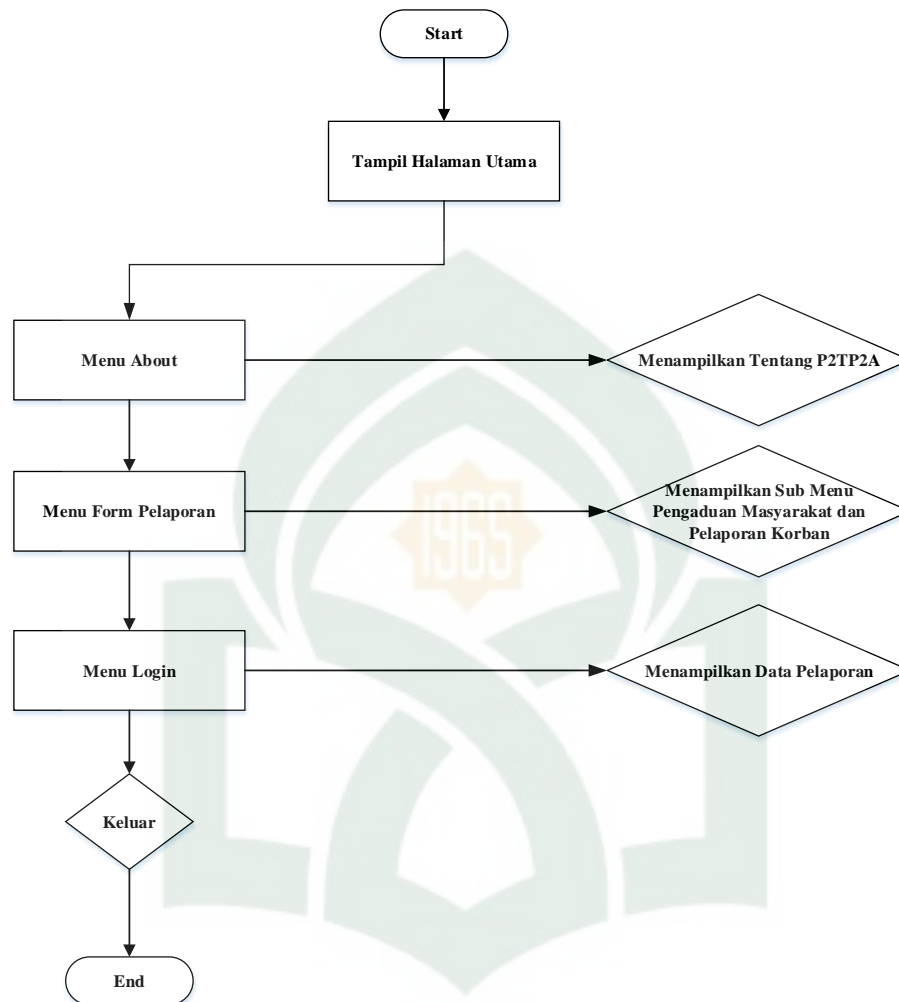
Aplikasi pelaporan tindak kekerasan bagi perempuan dan anak ini menggunakan struktur navigasi *Hierarchical Model*, di mana menu utama adalah pusat navigasi yang merupakan penghubung kesemua fitur pada aplikasi.



Gambar IV.13. Struktur Navigasi

6. Flowchart (Alur Program)

Flowchart atau Bagan alir adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan alur (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir (*flowchart*) digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi. Berikut adalah *flowchart* dari sistem :


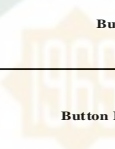
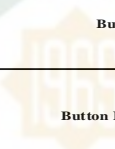


Gambar IV.14.Flowchart

7. Perancangan Antarmuka (Interface)

Perancangan antarmuka (*interface*) merupakan bagian penting dalam perancangan aplikasi, karena berhubungan dengan tampilan dan interaksi pengguna dengan aplikasi. Adapun perancangan antarmuka pada aplikasi ini yaitu sebagai berikut :

a. Menu Halaman Utama

Halaman Utama
 <p>LOGO</p>
 <p>Button About</p>
 <p>Button Form Pelaporan</p>
<p>Button Login</p>

Gambar IV.15.Menu Halaman Utama

b. Menu About

About
<p>P2TP2A</p>
<p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI</p>
<p>ALAUDDIN</p>
<p>MAKASSAR</p>
<p>Teks</p>
<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>

Gambar IV.16.Menu About

c. Menu Form Pelaporan

1) Pengaduan Masyarakat

Pengaduan Masyarakat

Nomor Registrasi :

Nama :

Alamat :

Nomor Telepon :

No.KTP/SIM :

Pekerjaan :

Hal yang diadukan :

Photo Kejadian :

Pengaduan Masyarakat

Teks

Simpan Batal

Gambar IV.17.Pengaduan Masyarakat

2) Pelaporan Korban

Pelaporan Korban

Nomor Registrasi :

Tgl.Registrasi :

Konselor Penerima :

Nama Lengkap :

Nama Panggilan :

Jenis Kelamin :

Tempat/Tgl.Lahir :

Usia :

No.KTP/SIM :

Alamat :

Nomor Telepon :

Pendidikan :

Status Pendidikan :

Agama :

Status Pernikahan :

Pekerjaan Terakhir :

Sumber Informasi / Rujukan :

Next

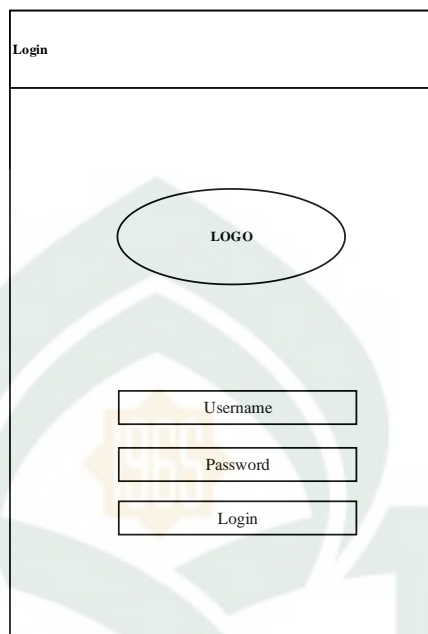
Pelaporan KorbanHubungan Klien – Keluarga : Nama Keluarga : Usia : Alamat Keluarga : Nomor Telepon : Pekerjaan : Status Sosial – Ekonomi Keluarga : **Next****Pelaporan Korban**Hubungan Klien – Pelaku : Lama Kenal Pelaku : Nama : Alamat : Nomor Telepon : Pekerjaan : Jabatan Dalam Pekerjaan : **Next**

Pelaporan Korban	
Jenis Kekerasan :	<input type="text"/>
Bentuk Kekerasan :	<input type="text"/>
Narasi Kronologis Kekerasan :	<input type="text"/>
<input type="button" value="Next"/>	

Pelaporan Korban
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
Teks
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>

Gambar IV.18. Pelaporan Korban

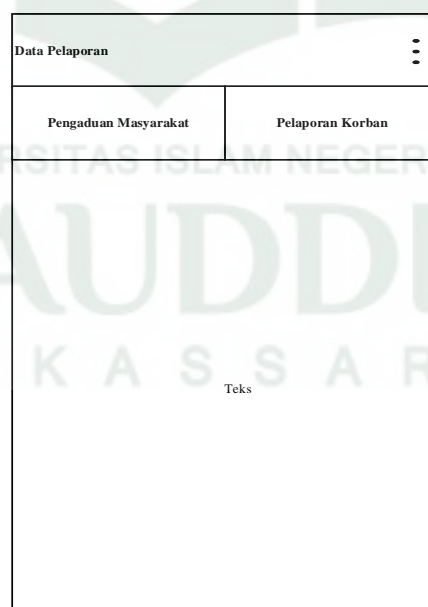
d. Menu Login



The login menu interface consists of a header bar labeled "Login". Below the header is a large oval placeholder labeled "LOGO". Underneath the logo are three stacked rectangular input fields labeled "Username", "Password", and "Login".

Gambar IV.19.Menu Login

e. Menu Data Pelaporan

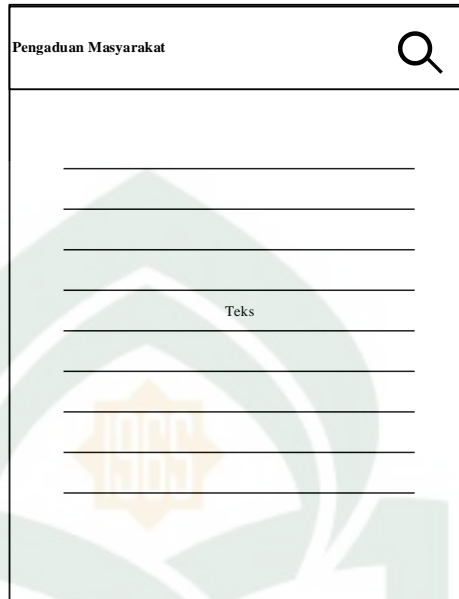


The "Menu Data Pelaporan" interface features a header bar with the title "Data Pelaporan" and a vertical ellipsis menu icon. Below the header is a table with two columns: "Pengaduan Masyarakat" and "Pelaporan Korban". The table body contains a large rectangular area labeled "Teks".

Pengaduan Masyarakat	Pelaporan Korban
Teks	

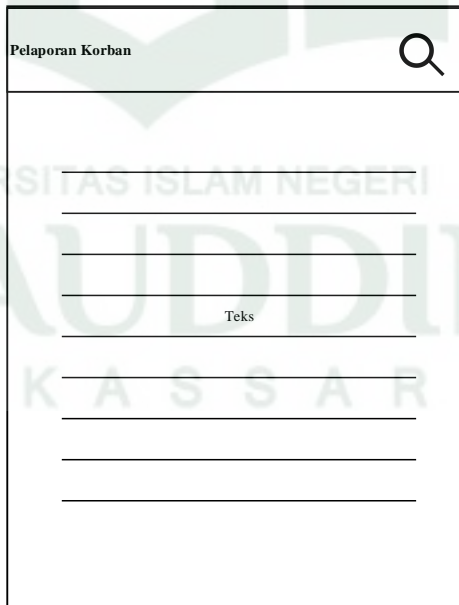
Gambar IV.20.Menu Data Pelaporan

- Data Pengaduan Masyarakat



Gambar IV.21.Data Pengaduan Masyarakat

- Data Pelaporan Korban



Gambar IV.22.Data Pelaporan Korban

f. Menu Setting

The image shows a user interface for a 'Setting' menu. It consists of a rectangular window with a title bar at the top containing the word 'Setting'. Inside the window, there are three text input fields stacked vertically, each with a label: 'Nama', 'Username', and 'Password'. Below these input fields, there are two oval-shaped buttons labeled 'Simpan' (Save) and 'Batal' (Cancel). A faint watermark of a university logo is visible in the background of the interface.

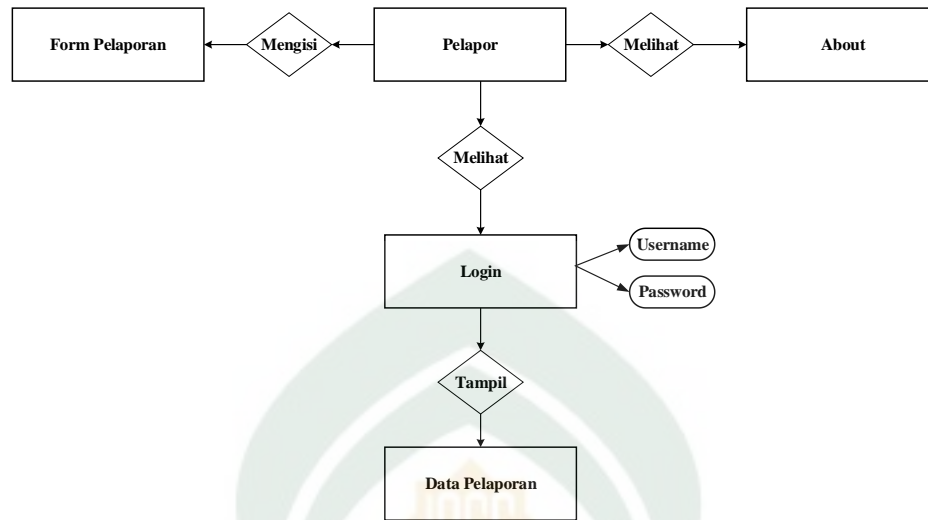
Gambar IV.23.Menu Setting

D. Perancangan Basis Data

Pada tahap perancangan database ini dibuat relasi antar entitas dan perancangan tabel sebagai penunjang dari sistem yang akan dibuat.

1. Perancangan *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. Adapun *Entity Relationship Diagram (ERD)* dari sistem ini adalah sebagai berikut :



Gambar IV.24.ERD

2. Perancangan Tabel

Penggunaan *database* dalam aplikasi ini yaitu untuk menampung data pelaporan dari pengaduan masyarakat dan pengaduan korban. Berikut rincian tabel yang digunakan dalam aplikasi ini:

a. Tabel Pengaduan Masyarakat

Tabel IV. 1 Pengaduan Masyarakat

Nama Field	Type Data	Keterangan
Id_Noreg	Int (10)	Primary Key
Nama	Varchar (100)	-
Alamat	Varchar (100)	-
No_Tlpn	Int (100)	-
No_KTP/SIM	Int (50)	-

Pekerjaan	Varchar (100)	-
Pengaduan	Varchar (100)	-
Foto_Kejadian	Varchar (100)	-

b. Tabel Pelaporan Korban

1. Tabel Informasi Korban

Tabel IV. 2 Tabel Informasi Korban

Nama Field	Type Data	Keterangan
Id_Noreg	Int (10)	Primary Key
Tgl_Reg	Varchart (50)	-
Penerima	Varchart (30)	-
Nama_Leng	Varchar (50)	-
Nama_Pang	Varchar (50)	-
Jenis_Kel	Varchar (50)	-
TTL	Date Time	-
Usia	Varchar (50)	-
No_KTP/SIM	Int (50)	-
Alamat	Varchart (50)	-
Kec	Varchart (50)	-
Kab	Varchart (50)	-
Prov	Varchart (50)	-

No_Tlpn	Int (100)	-
Pendidikan	Varchar (50)	-
Status_Pend	Varchar (50)	-
Agama	Varchar (50)	-
Status_Pernikahan	Varchar (50)	-
Pekerjaan_Terakhir	Varchar (50)	-
Rujukan	Varchar (50)	-

2. Tabel Informasi Keluarga Korban

Tabel IV. 3 Tabel Informasi Keluarga Korban

Nama Field	Type Data	Keterangan
Hub_Kor_Kel	Varchart (50)	-
Nama_Kel	Varchart (50)	-
Usia	Varchart (50)	-
Alamat	Varchart (50)	-
Kec	Varchart (50)	-
Kab	Varchart (50)	-
Prov	Varchart (50)	-
No_Tlpn	Int (100)	-
Pekerjaan	Varchart (50)	-
Status_Sos_Eko_Kel	Varchart (50)	-

3. Informasi Pelaku

Tabel IV. 4 Tabel Informasi Pelaku

Nama Field	Type Data	Keterangan
Hub_Kor_Pel	Varchart (50)	-
Lama_Hub	Varchart (50)	-
Nama	Varchart (50)	-
Alamat	Varchart (50)	-
Negara	Varchart (50)	-
Kota	Varchart (50)	-
Prov	Varchart (50)	-
No_Tlpn	Int (100)	-
Pekerjaan	Varchart (50)	-
Jabatan	Varchart (50)	-

4. Informasi Kekerasan

Tabel IV. 5 Tabel Informasi Kekerasan

Nama Field	Type Data	Keterangan
Jenis_Kekerasan	Varchar (50)	-
Bentuk_Kekerasan	Varchar (150)	-
Krono_Kekerasan	Varchart (150)	-

c. Tabel Login

Tabel IV. 6 Tabel Login

Nama Field	Type Data	Keterangan
Id	Int (10)	Primary Key
Username	Varchar (25)	-
Password	Varchar (25)	-

d. Tabel Setting

Tabel IV. 7 Tabel Setting

Nama Field	Type Data	Keterangan
Id	Int (10)	Primary Key
Nama	Varchar (25)	-
Username	Varchar (25)	-
Password	Varchar (25)	-

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

A. Implementasi Sistem

1. Interface

a. Antarmuka *Splash Screen*

Antarmuka *Splash Screen* ini akan menampilkan gambar *Splash Screen* selama beberapa detik sebelum menu utama tampil. Tampilan ini dibuat agar aplikasi terlihat lebih terkesan *flat design*. Adapun gambar yang menjadi logo merupakan logo dari Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak (P2TP2A) Kota Makassar.



Gambar V.1 Antarmuka *Splash Screen*

b. *Antarmuka Menu Utama*

Antarmuka Menu Utama ini akan tampil setelah *antarmuka splash screen*. *Antarmuka Menu Utama* terdiri atas Logo aplikasi P2TP2A, Menu Pelaporan, Menu Tentang P2TP2A, dan Menu Login untuk pihak P2TP2A.



Gambar V.2 Antarmuka Menu Utama

c. *Antarmuka Menu Pelaporan*

Antarmuka Menu Pelaporan akan tampil ketika button *Pelaporan* pada halaman utama diklik. *Antarmuka Menu Pelaporan* terdiri dari 2 sub menu yaitu sub menu pengaduan masyarakat dan sub menu pelaporan korban yang di mana kedua sub menu ini berisi form penginputan untuk melakukan pelaporan.



Gambar V.3 Antarmuka Menu Pelaporan

d. *Antarmuka Sub Menu Pengaduan Masyarakat*

Antarmuka *Sub Menu pengaduan masyarakat* ini akan tampil ketika button Masyarakat diklik. Antarmuka *Sub Menu Pengaduan Masyarakat* akan menampilkan form penginputan yang harus diisi oleh pelapor untuk melakukan pelaporan. Adapun penginputannya terdiri dari Nomor Registrasi, Nama, Alamat, Nomor Telepon, Nomor KTP/SIM, Pekerjaan, Hal yang Diadukan, dan Foto Kejadian.

P2TR2A

Pengaduan Masyarakat :

No.Registrasi

Nama

Alamat

No.Telepon

No.KTP/ID

Pekerjaan

Hal yang dilakukan

Lokasi Korban

Foto Kejadian

Simpan

Gambar V.4 Antarmuka Sub Menu Pengaduan Masyarakat

e. *Antarmuka Sub Menu Pelaporan Korban*

Antarmuka Sub Menu pelaporan korban ini akan tampil ketika button Korban diklik. Antarmuka Sub Menu Pelaporan Korban akan menampilkan form penginputan yang harus diisi oleh pelapor untuk melakukan pelaporan. Adapun penginputannya terdiri dari Informasi

Korban, Informasi Keluarga Korban, Informasi Pelaku dan Informasi Kekerasan.

P2TP2A

Pelaporan Korban :

No.Registrasi

Tanggal Registrasi

Kemuster Penerima

Nama Lengkap

Nama Panggilan

Jenis Kelamin

Tempat Tanggal Lahir

Relig

Nomor KTP/IDM

Alamat

P2TP2A

No. Telepon

Masukkan Nomor Telepon

Pendidikan

Masukkan Pendidikan Terakhir

Status Pendidikan

Masukkan Status Pendidikan

Agama

Protestan

Status Pernikahan

Masukkan Status Pernikahan

Pekerjaan Terakhir

Masukkan Pekerjaan

SELAMATNYA

P2TP2A	P2TP2A
Pelaporan Korban :	Pelaporan Korban :
Hubungan Korban-Keluarga  <input type="text" value="Masukkan Hubungan Korban"/>	Hubungan Korban-Pelaku  <input type="text" value="Masukkan Hubungan Korban"/>
Nama Keluarga  <input type="text" value="Masukkan Nama Keluarga"/>	Lama Kenal Pelaku  <input type="text" value="Bersapa Lama"/>
Usia  <input type="text" value="Masukkan Usia"/>	Nama Pelaku  <input type="text" value="Masukkan Nama Pelaku"/>
Alamat Keluarga  <input type="text" value="Masukkan Alamat Lengkap"/>	Alamat  <input type="text" value="Masukkan Alamat Lengkap"/>
Nomor Telepon  <input type="text" value="Masukkan Nomor Telepon"/>	Nomor Telepon  <input type="text" value="Masukkan Nomor Telepon"/>
Pekerjaan  <input type="text" value="Masukkan Pekerjaan"/>	Pekerjaan  <input type="text" value="Masukkan Pekerjaan"/>
Status Sosial - Ekonomi Keluarga  <input type="text" value="Masukkan Status Sosial"/>	Jabatan  <input type="text" value="Jabatan Dalam Pekerjaan"/>
	
	

ALA UDDIN
M A K A S S A R

P2TP2A

Pelaporan Korban :

Jenis Kekerasan

Jenis Kekerasan

Bentuk Kekerasan

Bentuk Kekerasan

Lokasi Korban

Masukkan Lokasi Korban

Narasi Kronologi Kekerasan
255/255

Ceritakan Kronologi...

SELESAI

Gambar V.5 Antarmuka Sub Menu Pelaporan Korban

f. *Antarmuka Menu Tentang*

Antarmuka Menu Tentang akan tampil ketika button *Tentang* pada menu utama diklik. *Antarmuka Menu Tentang* menampilkan seputar Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak (P2TP2A) Kota Makassar.



Gambar V.6 Antarmuka Menu Tentang

g. *Antarmuka Menu Masuk*

Antarmuka *Menu Masuk* akan tampil ketika button *Masuk* pada menu utama diklik. Antarmuka *Menu Masuk* ini berisi data pelaporan yang hanya dapat diakses oleh pihak P2TP2A.



Gambar V.7 Antarmuka Menu Masuk

h. *Antarmuka Menu Data Pelaporan*

Antarmuka *Menu Data Pelaporan* ini akan tampil ketika pihak P2TP2A berhasil login pada menu masuk. Antarmuka *Menu Data Pelaporan* menampilkan 2 sub menu data pelaporan yaitu sub menu data pengaduan masyarakat dan sub menu data pelaporan korban yang dimana kedua sub menu ini berisi data pelaporan dari pelapor.



Gambar V.8 Antarmuka Menu Data Pelaporan

i. *Antarmuka Sub Menu Data Pengaduan Masyarakat*

Antarmuka *Sub Menu Data Pengaduan Masyarakat* ini akan tampil ketika dilihat selanjutnya di klik. Antarmuka *Sub Menu Data Pengaduan Masyarakat* menampilkan keseluruhan data pengaduan masyarakat yang telah diisi oleh pelapor pada form pengaduan masyarakat.

P2TP2A

DATA PENGADUAN MASYARAKAT

No. Registrasi : p2tp2a30

Nama : Intan

Alamat : Pampang

No. Telepon : 085321456987

No. KTP/SIM : 854564616161616

Pekerjaan : Mahasiswi

Lokasi : Pettarani

Hal Yang Didukan : Saya melihat pemukulan

Foto Kejadian :

Foto Korban :

Gambar V.9 Antarmuka Sub Menu Data Pengaduan Masyarakat

j. *Antarmuka Sub Menu Data Pelaporan Korban*

Antarmuka Sub Menu Data Pelaporan Korban ini akan tampil ketika lihat selanjutnya di klik. *Antarmuka Sub Menu Data Pelaporan Korban* menampilkan keseluruhan data pelaporan korban yang telah diisi oleh pelapor pada form pelaporan korban.

P2TP2A		P2TP2A	
DATA PELAPORAN KORBAN		Status Sosial-Ekonomi : Menengah Keluarga	
No. Registrasi	: p2tp2a19	Hub.Korban-Pelaku	: Suami
Tgl.Registrasi	: 23/2/2018	Lama Kenal	: 7
Konselor Penerima	: Hermawati	Nama Pelaku	: Abdullah
Nama Lengkap	: Rosnia	Alamat	: Tanjung
Nama Panggilan	: Nia	No.Telepon	: 085243698085
Jenis Kelamin	: Perempuan	Pekerjaan	: Karyawan
Tempat,Tanggal Lahir	: Makassar	Jabatan	: pekerja
Usia	: 23	Jenis Kekerasan	: Kekerasan Fisik
No. KTP/SIM	: 04545346194854	Bentuk Kekerasan	: Di pukul
Alamat	: Tanjung	Lokasi	: 199/255
No. Telepon	: 085345963852	Narasi Kronologi	: saya melihat anak saya beberapa di pukul sama suaminya
Pendidikan	: S1		
Status Pendidikan	: Tamat		
Agama	: Pilih Agama		
Status Pernikahan	: Menikah		
Pekerjaan Terakhir	: Mahasiswa		
Hub.Korban-Keluarga	: Ayah		
Nama Keluarga	: Halim		
Usia	: 54		
Alamat Keluarga	: Tanjung		
No.Telepon	: 085214856980		
Pekerjaan	: Pns		

Gambar V.10 Antarmuka Sub Menu Data Pelaporan Korban

B. Hasil Pengujian

Pengujian sistem merupakan proses pengekseskuan sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem tersebut sesuai dengan spesifikasi sistem dan berjalan pada lingkungan yang diinginkan. Pengujian sering kali diasosiasikan dengan pencarian bug, ketidaksempurnaan program, kesalahan pada program yang menyebabkan kegagalan pada eksekusi sistem perangkat lunak.

Pengujian dilakukan dengan menguji setiap proses dan kemungkinan kesalahan yang terjadi untuk setiap proses. Adapun pengujian sistem yang digunakan adalah *Black Box* testing. Pengujian *Black Box* yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi – fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

1. Prosedur Pengujian

Persiapan yang dilakukan dalam melakukan pengujian adalah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan sebuah *smartphone* dengan sistem operasi Android.
- b. Menginstal aplikasi Sistem Pelaporan Tindak Kekerasan bagi Perempuan dan Anak pada Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak Kota Makassar pada *smartphone* tersebut.
- c. Melakukan proses pengujian.
- d. Mencatat hasil pengujian.

2. Pengujian

Dari hasil pengujian aplikasi maka dibuatlah table uji yang secara umum sebagai berikut :

a. Pengujian Membuka Aplikasi

Tabel pengujian membuka aplikasi digunakan untuk mengetahui apakah ketika membuka aplikasi menampilkan *splash screen* yang dilanjutkan dengan menampilkan menu utama sesuai dengan yang diharapkan.

Table V.1 Pengujian Membuka Aplikasi

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)				
Data Masukan	Yang Diharapkan		Pengamatan	Kesimpulan
Membuka Aplikasi	Tampil	Splash	Menampilkan Splash	[√] Diterima
	Screen	selang	Screen dilanjutkan	[] Ditolak
	beberapa	detik	dengan Menampilkan	
	tampil	Menu	Menu Utama	
	Utama			

b. Pengujian Membuka Menu Pelaporan

Tabel pengujian membuka menu Pelaporan digunakan untuk mengetahui apakah tampilan menu Pelaporan ini sesuai dengan yang diharapkan.

Tabel V.2 Pengujian Membuka Menu Pelaporan

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Membuka Menu Pelaporan	Tampil button Masyarakat dan button Korban	Menampilkan Form Penginputan Pengaduan Masyarakat dan Pelaporan Korban untuk melakukan pelaporan	[√] Diterima [] Ditolak

c. Pengujian Membuka Menu Tentang

Tabel pengujian membuka menu Tentang digunakan untuk mengetahui apakah tampilan dari menu Tentang sudah sesuai dengan yang diharapkan.

Tabel V.3 Pengujian Menu Tentang

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Membuka Menu Tentang	Tampil penjelasan tentang P2TP2A	Menampilkan Seputar Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan	[√] Diterima [] Ditolak

		Perempuan dan Anak (P2TP2A) Kota Makassar	
--	--	---	--

d. Pengujian Membuka Menu Login

Tabel pengujian membuka menu Login digunakan untuk mengetahui apakah tampilan dari menu Login sesuai dengan yang diharapkan.

Tabel V.4 Pengujian Membuka Menu Login

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Membuka Menu Login	Tampil Form Login yang terdiri dari <i>Username</i> dan <i>Password</i>	Menampilkan Menu Data Pelaporan	[√] Diterima [] Ditolak

e. Pengujian Membuka Data Pelaporan

Tabel pengujian membuka menu Data Pelaporan digunakan untuk mengetahui apakah tampilan dari Data Pelaporan sesuai dengan yang diharapkan.

V.5 Tabel Pengujian Membuka Data Pelaporan

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Sistem diakses	Tampil Sub Menu Data Pengaduan Masyarakat dan Sub Menu Pelaporan Korban	Menampilkan Sub Menu Data Pengaduan Masyarakat dan Sub Menu Data Pelaporan Korban yang telah diisi oleh pelapor pada form Pengaduan Masyarakat dan Form pelaporan korban.	[√] Diterima [] Ditolak

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan disimpulkan bahwa, Sistem Pelaporan Tindak Kekerasan bagi Perempuan dan Anak pada Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak Kota Makassar berhasil karena dapat berfungsi dengan baik. Sistem atau aplikasi ini dapat menjalankan fungsinya dengan baik dan efisien berdasarkan hasil pengujian Black Box menunjukkan form – form yang terdapat pada aplikasi semua berjalan dengan semestinya dan setiap validasi yang terdapat pada aplikasi semua menunjukkan sesuai perancangan aplikasi. Adapun beberapa fungsi dari aplikasi ini yaitu :

1. Mempermudah korban tindak kekerasan dalam melakukan pelaporan dan bagi masyarakat yang melihat tindak kekerasan bisa langsung melapor agar pihak dari P2TP2A bisa secepatnya menangani korban.
2. Membantu P2TP2A dalam menerima informasi mengenai tindak kekerasan yang di alami oleh perempuan dan anak.
3. Mengurangi waktu yang terbuang karena pelaporannya sudah tidak mengunjungi kantor P2TP2A lagi.

B. Saran

Aplikasi sistem pelaporan tindak kekerasan ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk menciptakan sebuah aplikasi yang baik tentu perlu dilakukan pengembangan baik dari sisi manfaat maupun dari sisi kerja sistem, berikut beberapa saran bagi yang ingin mengembangkan aplikasi yang mungkin dapat menambah nilai dari aplikasi nantinya :

1. Pada aplikasi ini perlu adanya pengembangan fitur seiring dengan perkembangan teknologi terus menerus.
2. Sebaiknya sistem ini perlu beberapa perbaikan *User Interface* yang lebih baik guna mempermudah pengguna aplikasi ini.

Demikian saran yang dapat penulis berikan, semoga saran tersebut bias di jadikan sebagai bahan masukan yang dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pengembang pada umumnya.

RIWAYAT HIDUP



Hermawati merupakan anak ke-2 dari 2 bersaudara, hasil buah cinta kasih dari pasangan Alm.Bakri dan Salasia. Penulis lahir di Makassar pada hari kamis tanggal 06 April 1995 dan memulai jenjang pendidikan di SD Inpres Maccini Sombala Makassar pada tahun 2001 dan menyelesaikan pendidikan pada tahun 2007, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 18 Makassar pada tahun 2007 dan menyelesaikan pendidikan pada tahun 2010, penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 03 Makassar pada tahun 2010 dan menyelesaikan pendidikan pada tahun 2013. Setelah menyelesaikan pendidikan di tingkat SMA, penulis merasa akan pentingnya pendidikan untuk masa depan, maka penulis melanjutkan pendidikannya di UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN MAKASSAR dengan berfokus pada jurusan Sistem Informasi yang dianggap mampu menunjang karirnya dimasa depan. Saat memasuki dunia kampus, penulis tidak hanya mengikuti proses perkuliahan saja tapi juga mengikuti organisasi Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Sistem Informasi sebagai anggota selama 1 periode dan penulis juga mengikuti study club InReady Workgroup selama hampir 4 tahun sebagai anggota.